

RECENZJE

Resident
EvilPrisoner
of War

GunGrave



GT3 Concept

OPISY

Way of the Samurai 2

Aggressive Inline 2

Planet of the Apes

TENCHU 3 - kolejno info

PSX
EXTREME

The Elder Scrolls III

MORROWIND

Najlepsze konsolowe RPG?

Od Gracza dla Graczy

- ▷ Gracz w sieci
- ▷ Jak zrobić swój serwis konsolowy

6.99

zaw. VAT

wrzesień 2002

61

Zostawcie
szczęście
niebiosomStrachy na lachy
CZYMA NAS STRASZA
producent gier...Multiplatformowy magazyn gier
HARDCORE GAMES

Wrzesień 2002

wYstępniak



Kolejny numer wyszedł się w ubiegłym miesiącu z konsolowego rynku, który - na nie do skrywania - wraz z "odejściem" PSX'a skurczył się i przeżywa kryzys. Dopóki konsola będą postrzegane w naszym kraju jako drogie i głupie ZABAWKI, a komputer jako idealna maszyna służąca do pracy i do ZABAWY, dopóki firmy dostrzegają w tym segmentcie rynku starą ZYSKÓW, i wreszcie dopóki polscy "mame" nie będą dysponować zasobnym PORTEFELIEM,

dopóki sytuacja na naszym padole nie zmieni się. Pomarzyć można o wymazaniu stereotypu o "głupich grach komputerowych", który w Polsce mażesz nie pozwala wystąpić "podziemia" całego rynku gier w Polsce. Na szczęście nasi Czytelnicy nie są w demię bici - kochają gry, kochają gracie i dlatego wybrali konsolę i PSX EXTREME. Niestety, podobnych komplementów nie można powołać pod adresem dystrybutorów i np. tak MICROSOFT, Xbox rzucił na nasz rynek prawdopodobnie w przyszłym roku! Śmiecie. Pewnie jest natomiast to, że sezon ogólny w branży gier wideo nie przypada na okres urlopowo-wakacyjny, a to już będzie 3 rok z rzędu, w którym numeru letnie pękają w szwach, głównie pod naporem recenzji too akurat nie jest powodem do narzekania! () EXTREME PARTY 3 zbliża się wielkimi krokami, HW się wiodzie znowu, a polskie autokary, jak polski: zakup HAMAS. Kończąc tym optymistycznym akcentem, zapraszam do lektury. () Sienko

opisy

AGGRESSIVE INLINE 76

PLANET OF THE APES 73

WAY OF THE SAMURAI 74

Hardkor

RING
- CZYLI PORÓWNIANIE NEXT-GENEROWYCH KONSOL - R2

ELMER SCROLLS	71
EMULANDIA	66
GAMERBOX ORCHESTRA	66
GRACZ W SIĘCI	66
IDEALNA GRA PLATFORMOWA	66
JAK STRAŻA GRY	71
JAK ODEBRAĆ WŁASNY SERWIS RINGOWY	71
KONKURENCJA W GÓRZE	72
MAJSTRA GRACZA	66
PIKART RINGOWY	70
REKONSTRUKOWAĆ SIĘ WY	70
STRACIŁAM NA LACI	70
SZKALA STRAŻA	66
WYKRYĆ NIEKORZYSTNY	66
YABARIC C.J.	66
ZOSTAŃCIE SIĘ SZCZĘŚLIWIE NIEKORZYSTNY	72



recenzje



DELTA FORCE	87
DRAGON WORLD 3	85
LILLO & STITCH	80
PLANET OF THE APES	88
RAINBOW SIX: LONE WOLF	88
STUART LITTLE 2	80
SUPER SMOT SOCCER	84
THE ROGERS	80



ANTZ EXTREME RACING	58
BARBARIAN	82
CRIMINAL MINDS: EXPERIMENT R20	81
FIRE FIGHTER	34
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENOVA	48
GRANDY GAMES RMX: STREET, VENT, DMT	81
GURU	42
GUN SURVIVOR 3: GUN CRISIS	29
LETHAL SKIES: ELITE PILOT: TEAM SW	34
LEGION: THE LEGION OF EXCALIBUR	33
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	80
MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION	82
MX SUPERFLY	28
PRISONER OF WAR	35
PRYZEM CHAPTER ONE: THE DARK UNIFORM	81
ROLAND GARDOS 2002 FRENCH OPEN	67
ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII	50
SLAM TERNIS	87
SOCCER MANIA	84
TEST DRIVE OVERDRIVE	83
UFC THROWDOWN	51



ANTZ EXTREME RACING	58
CRIMINAL MINDS: EXPERIMENT R20	81
HUNTER: THE RECKONING	82
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	80
NIGHTCASTER	27
PRISONER OF WAR	35
TEST DRIVE OVERDRIVE	83
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	40
UFC TAPOUT	51



ETERNAL GARDENS	28
MX SUPERFLY	28
RESIDENT EVIL	22

GAME BOY ADVANCE

CRIMINAL MINDS: EXPERIMENT R20	81
COUNTER TERRORIST SPECIAL FORCES	80
GENKI BLOCKS	81
GULFORD CAMP	81
PLANARIAN: THE DRIFTER FIGHTER A-144	81
THE PINBALL OF THE DEAD	80



Pragniemy poinformować, że pierwszy numer PORADNIKA EXTREME zostanie wydany 28 września (kioski) w połowie września. Uderzając po swój egzemplarz.

DO NOWEGO?

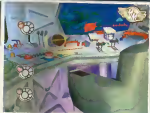
PSX EXTREME

Małe ludki i ich małe pojazdy na Next-Genach

Micro Machines



●●● Boom! A nawet 800M! Goście z CODEMASTERS dobrze wiedzą, jak sprawić uśmiech na twarzach graczy - wystarczy przecież np. zapowiadając wydanie nowej części znanego spod znaku MICRO MACHINES! Wzrost! Kurduplowanie pojazdy znów zapoczął na ekranach naszych telewizorów i, co najlepsze, w godną początku XXI wieku optował! Inna sprawa, że pierwszy zdyktował się "takie sobie" i rajując tylko pięknie wymodelowane samochodzikimotorówki, z arcydziem w środku, nie mniej pięknie animowany ludzikiem. Cała reszta, czyli - innymi słowy - środowisko gry, wykazuje duże powąszenie z implikacją, jak i poczęciem wykonania leveli z poprzednich części MICRO MACHINES oraz MICRO MANIACS (PSX). Trochę więcej szacunków, wykazał się też lokacje, ale klimat bardziej zbliżony i znakomicie! Tytuł bardzo, za datę wydania oczywiście dopiero w okolicach tegorocznej Gwiazdy! W ostatecznej formie MM będzie wyglądał znacznie lepiej! Developer nie na razie nie wspomina o różnicach pomiędzy wersjami na PS2 i X-a (niewątpliwie) będzie też port na "kaski", więc... kończą - obliczając szoty! (juw)



TILT.TV

Strona TV4 emituje w sobotę o godz. 13.00 (w code powodzi w code) i o 14.30 multimedialny magazyn informacyjny pt. TILT. Podstawowa treść programu to materiały filmowe dostępne na kasecie i PC. Co więcej są grywalne, grafika, dźwięk, efekty, interaktywność (tak podaje oficjalna info). Niezależnie od tego testujemy opisywane w grze podjęcie (zabawność - mocne i słabe strony rozważniejszego tytułu). Podzieli komentarze filmowców oglądając ekran z boku! Gracze (przeglądaj się twój magazyn). Gracze również, w programie prezentowane są nowości, zapowiedzi, wywiady, sceny z filmów, nowości sprzętowe, doniosło i informacje do konsol. On programy zapraszają się goście - profesjonalni i programiści, dziennikarze, osoby publiczne. Czas trwania 26 min. (juw)

Producent: Tiltent Art & Media
Program na Internet: tildentv.com

Piguła...

RE Z początkiem sierpnia MIDWAY poinformowało o zmianie wypłaty na początku 2004 roku (i produkcie zafikowaną AREA 51 (zafikowaną strzałkami na gruncie). Ona będzie bieżąca głównie na gruncie i akcja-adwenty (i już jest w fazie planowania) tytułu zwanego HOLLYWOOD'S STAR WINSTONS STUDIOS! Tytuł obecnie wiadomo: No - może jeszcze coś! Skazano się na PS2, a teraz potem nie dalsze początki New-Geny (juw)

RE Tam tu tam tu... Hmm, pojawiły się właśnie informacje z AUTOMODELUSA, pierwszy wyprodukowany w oparciu o cel-standig potwierdzenie współpracujących dostawców o tym, że gra została jednak tryb rebo-... (juw)



KWV jeszcze pod koniec sierpnia, a dokładnie 22. Europe! Stary tytuł nowej gry został przekazany do jej wersji na platformach PAL i Atari na bank! Pozostawione będą opcje online (juw)

RE Recznie tylko okoliczności - na rynku japońskim wydane zostały w październiku na drugiego Bonaka spęcznia wersja KING OF FIGHTERS (2000-2001), czyli klasyfikacji miewaleń 2D zmiętych z NeoGeo! Wydawcą zostało PLATONIC, na razie brak jakichkolwiek informacji o ewentualnym pozostawieniu tych tytułów do Starów krajów Europy (juw)

RE Nie ukazuje się jedynie konwersja znanego polidestacem Dreamcastów i HPEA SPOES OF ARCADEA! SEGA poinformowała o składowaniu tego projektu z listy wydawniczej i przetransformacji - obecnie projekt jest tylko nadzwyczajnie nie-darmCube, która dzięki temu (przebieżając części ekscytacji) dostanie kilka nowych bajek i atrakcji do podwójnego hitu! (juw)

RE "Nie ma kunda no" musi to być popularne - skoro korzystał z niego 3966... Mówi o GALLOP RACER - symulatorze wyścigów konnych, który został tylko tylko Loh-recentrował kłopoty na kłopot "ekstrem" TECNO (juw) - za wydanie GPB w Japonii oraz USA (nie ma potrzeby po co) (juw)



DIGIMON

Konsola odżywiła Produkcję przyjemnieli sobie o tych prawie 100 min. Egzemplarzy, a potając chęcią zryku próbują na szybkość coś serwowym stworzyć. Ze in średnio wydobyć, to imo sprawo. No to nie, najlepszym byłym na własną rękę... DIGIMON!

Kosor Jednego jestem pewien - za 5 lat PSX'a będą wspominać równie mało, jak obecnie Amiga. To były fenomenalne chwile, mój Szary Skarabej. A że niekiedy dostawałem po twarzy... Cóż, w związku zawsze ktoś musi cierpieć! Może >>TOP 20<< wygląda następująco (już nie są raczej sentymentami niż rzeczowymi wartościami wymierzonych tytułów)

- 1 Final Fantasy 7
- 2 ISS Pro Evolution 2
- 3 Metal Gear Solid
- 4 Final Fantasy 8
- 5 Tomb Raider
- 6 Final Fantasy 9
- 7 ISS Pro 98
- 8 Tenchu
- 9 Spyro the Dragon
- 10 Crash (znowu)
- 11 ISS Pro Evolution
- 12 Vagrant Story
- 13 Syphon Filter 2
- 14 Gran Turismo
- 15 Tony Hawk (zob. cześć)
- 16 Guitar Hero
- 17 Wipeout (znowu)
- 18 Twisted Metal (1&2)
- 19 Mortal Kombat Trilogy (je jeknie)
- 20 Rally Cross

Nawalanka w realiach Śródziemia...

Lord of the Rings Two Towers



LOTR: THE TWO TOWERS było pokazywane na tegorocznym E3 i zebrało dość dobry spójny. Gra jest utrzymana w konwencji chłodnej nawałanki, bazuje na pierwszej ("Drużyna Pierścienia") i drugiej ("Dwie Wieże") części trylogii Tolkiena (nie opiera się na filmie, choć będzie z niego wiele

zapożyczonych). Autorzy zapowiadają troję postaci do wyboru i 13 leveli ucyfrowanych w ponad dziesięciu zróżnicowanych środowiskach. Do tego elementy RPG-owe (podbijanie statystyk, punkty doświadczenia, kupowanie/sprzedawanie broni), ocenianie na bieżąco naszych zagrań przez konsolę oraz pokładanie łańcuchów i rzutów. Graficznie odpowiada się całkiem nieźle. Wielki nieślad wyglądał bardzo efektownie (rozbudowane efekty świetlne i dynamiczne kamery).

Składający się z dwóch części, Lord of the Rings: The Two Towers jest myślowym połączeniem na PS2 (gra z STORMPOINT STUDIOS) i na GameCube a (HYPPNOTIC ENTERTAINMENT), wydawca będzie wspólny - EA. Ciekawe wersje mogą być jednakowe, choć mogą wystąpić pewne różnice w grafice. Data wydania: PS2 - jesień br., GC - początek 2003 r. (i tak)



Piguła...

Na temat TRUE CRIMES: STREETS OF LOS ANGELES pisaliśmy przy okazji relacji z E3, jednak dopiero teraz ACTIVISION udostępniło zrzuty pokazujące przebieg tej zabójczej - wczorajszej kłótni.



były trochę naciągane do tego, co tak naprawdę gra oferuje. A o charakterze podobnym stworzenia (niektórzy loty i kamery jak WOLF: AMT), ten jest odcinek programem) oraz klasycznej, chłodną bajką, naprowadzającą czytelnika filmami akcji. Wygląda to wszystko najprawdopodobniej nieźle, premiera ustalona z niekiedy "rok 2002" (już nie)

NHL 2003 multiplatform



Gra zastępuje na sam początek jesieni (wzrost), wtedy to EA chce zastąpić podia SONIC oraz MICROSOFTU kolejną częścią zmagania hokeistów z lodowisk NHL. Na własne warte zwrócić uwagę na politykę EA, wydanie promująca Xboxa - nie miało oznaczać, czy wynika to z faktycznej większej mocy sprzętu (znaczenie prostej prognozowania), czy też po prostu wersje na dw. konsolę celowo mają być lepsze - różnice w grach są w każdym razie znaczne, widoczne gołym okiem. Zgłoszę tego nie wychylają, nie odzwierciedlają rzeczywistego obrazu gry i dopiero po obejrzeniu filmów ukazujących w akcji edycję 2003 (na PS2 i X-Box) wychyliłem dw. "drobiazg". Ze spraw ważniejszych ubolewaniem nad faktem niewielkich zmian w rozgrywce, będącej niemal kaskadą ubogoprosznych wersji - nie żebym była zła, ale... SEGA NHL 2K3, również nie wazyłoby trzymać Next-Geny (połowa roku), powinna odzwierciedlać kilka znaczących ciekawych rozważań. O pełnych liczących i statystykach pisałem chyba nie trzeba. Zrywam więc czym prędzej! (i) (shiva)



Mix RPG-a z gra akciji...? Hm...

Knights of the Old Republic ✖

[illegible]

Pogremca FF TACTICS? Hm...

Dynasty Tactics

[illegible]

Wspieranie
DW. Posiłkują
się jednak
łódkami, raczej nie
spodobać się
graficznego
przepychu.
Wszyscy
młodzi "tabelki
by Star" niech
poczną się
przygotować,
bowiem japońska
premiera już na
drzwiach - wrzesień
(zrobiła wersję
jak zwykle
"trochę" później). □
(pisy)

konsolo-METR

Serie zwinął dywan, otworzył drzwi w podłodze i wszedł do piwnicy. Głęboko podziwiał swojego Dima da Heru. Maria napisał mu w mailu, że słyszał o "czarna-czarni", więc Sonik wszedł na jedną ze stron z której ściągnął (?) sobie ten i teraz jest w SUPER MARIO VS GODZILLA





Irochę podobny do Brodka!

Dr. Muto

Platformer, a jak to w platformerach bywa, fabuła sprowadzi się tu do historii typu "Jestem inny, więc zniszczyć świat! No, ja jestem dobry i po uschuję!". I? A może platformer - tytułowy kolós w białym edwardku za bardzo kombinował w swoim laboratorium (wziew, porwali probówki, Bie ziomstka!) i wskutek wypadku jego mały świat uległ nie mniej naje deformacji. Wyższe więc na podobieństwo czterech obcych planet, so ty napisz swój błąd i przywrócić ład sprzed wypadku - nie pytaj o co w tym chodzi, bo sam scenarzyście wyszło chylko co naprawdę o pół lewa za dużo i pogubił się zanim jeszcze zaczął.

W skrócie: ponad dwadzieścia poziomów rozmieszczonych na czterech różnych stylizowanych mapach (wspomniane planety), kalkoniące



arkusze rozmaitych gadżetów używanych przez bohatera (wiele są zwłaszcza pułapki wiążące ledurkami elektromagnetycznymi) i typowa dla tego gatunku paleta kolorów "kacat, zbawaj gładko, skoczą". Z mrozu bardziej oryginalnym wyłowieniem możliwość przemieszczania się dodatkia, z racji że guł jest "mimo" skazany ganietycznie od wypadku, w różnego rodzaju zmutowane zwierzęta, np. w mysz, konia polnego czy pożąną Godzię. Każde z nich posiada oczywiście specyficzne umiejętności, pozwalające przebrać przez swoje planie i pchać skąd do przodu - wygląda to nawet miło. W dużej mierze DR. MUTO pozostawia wizerunek zwiastującą też gróźnie, zwłaszcza generowanej przez Go-Gia oraz X-w - spójny jest elementarz otoczenia, czepo ruchomych, wiele też dobrze hi-resowe tekstury (choć miejscami paruje zbyt monotonny, industrialny klimat). W wersji na drugim Sonyku widok gołym okiem uboższą rozdzielczość oraz mniej efektów - i naprawdę Bie nie zapłacił mi by tak napaść, tylko tak faktycznie jest. Cóżto wyda MIDWAY z końcem roku, prawdopodobnie w listopadzie! [Jahve]



najbardziej modelę pro-miasteczka TR w roli Lary, czyli całkiem nowel naci, aż do King Faj nuda. Typi cosem werny gry (PS2 only) spodobać się mo żemy z osem 15 listopada. [Jahve]

O tym, że akorcyzy mają chore pomysły (widać) już wam, ale symulator łowem ryb w kosmosie przesuwa: może najbardziej wybitna otych ludzka, SYMULATOR RYB W KOSMOSIE, cożowe motywy? Do wyboru: beśna kosmiczna, doświada białogłowy na cel-wfar-Brę, kłosa-wata guma polikopnyh-horrorów, nie-dwójny ryb. SPACE FISHERMAN! Zaskakują KOW w podobieniu i jeśli wyjdzie poza jego granice zostaniesz zuchowcem. [Jahve]

Coś toż (Jahve) do premiery nowych prognozów "klatka-wstrząsów, nie matuzale" ELECTRONIC ARTS ujawniła, że śnie kłosa-faktole dotychczas werny gry, zażytko-

wanie - jak zapewnia lud wice - JA-MES BOND 007 NIGHT-FIRE (chodzi tu m. o E-nergie) na wykorzystanie postaci Pierce'a z Brosnia. Eryne będzie nie sam co w przypadku AGENT UNDER FIRE, udołanowidły pójmy iestnie ryb, elektry-ty i widozno nowe łobazgi. Ciekawo usłano w-wy-mpłany na podobieństwo gry scenariusz? Fabuła w-wy-czym nie jest związana z poprzednim, ani med-chozycznym kinowym produktem z udziałem 007 [Jahve]

Symulacja życia

The Sims



SIMSY są doskonale znane od dłuższego czasu posiedzącym bieżących psycchów, na które to EA zdążyło już wrzucić przynajmniej kilka edycji (dodatków) tej gry. Gry bardzo dobre, nabażani, i przede wszystkim niezwykle wciągające, stanowiącym całkiem miłą alternatywą dla szkodliwych szogów rekorderów i naga w temacie strategii. Na początek tworzyć swojego własnego Sima - wiede guła, upodoban i ograniczeń programu.

Tę postać są niewielką i zmniejszając tu można dołownie wszystko podciągając od wzrostu, tężsła, rodzaju ucieśnienia, koloru oczu, czy nawet gadzienie, napażonej przez tworzoną postać (vide skularki). Co dalej? Dalej jest male świątnej zabawy - kuszamy (bądź stawiamy od zera) dom, wprowadzamy w-wy-Sima i rozpoczynamy symulację życia ów ludka. W pełni decydujemy o jego losach - wybieramy pracy, preferencjach rozrywkowych, doświ zwiąanych, rodzaju w-nagonego zarobku. Kłopotów, w-wy-nag podstępów w grze i zeszobów kontu, całą m-nag gadzeliw, od urządzeń AGO i RTV podgrywamy, a na koniec na kaptach

meblach czy beznie za domem skofczywzły. Wszystko zależy od doświ gotowości w portfelu, co wiąże się oczywiście z zarobkami i sukcesami w pracy (dłacz symulacji umowa, bo np. by uzyskać awans na wyższe stanowisko, konieczne jest posiadanie ściśle określonej liczby znajomych - podobnych szubstów w w-nagj precalowej jest spora i pewniek mająją się też na PS2). Z różno pomocy bezskutkiem na pierwszy plan wyjdą się oprowa grałnicze - na nowym Sonyku jest znacznie konformistyczna, z uwagi na znacznie wyższe modele zarówno postaci, jak i całych pomieszczeń-kuchniw w domu - wszystko jest po prostu ukazane z blizszo, bardziej dokładnej perspektywy. Tenże, choć zażna to reweleacja, premiera w czwartym kwartale, warto czekać! () PS. Miżusiem będzie bankowo brak możliwości wstrząsania do gry różnym dodatków z listy, w przypadku PC posiadanie wale może utrudniać i uprzedzić stworzonych przez Ginecy, od, dżobdy zakup: można konsekw PS2, DO czy Xboxa! [Jahve]





Co Nowego?

Jedynka po tuningu

Burnout 2: Point of Impact



CRITERION do spółki z ACCLAIM doskonale wiedzą, jak zarobić - po znaczącym i w pełni zrealizowanym sukcesie pierwszej części BURNOUTA - niekonwencjonalnego, arcade'owego racera, wznoszą na rynek jak najrybniej jego kontynuację, nawiązując się do parowozu. Zmiany zostały głównie w kwestiach technicznych, co przekładają na prosty język



oczyszczona podzirowanie ścieżki gry i nieco bardziej konsekwentna i zrównoważona gra. Modele samochodów są bardziej szczegółowe, wyraźnie widać, że nowe trasy obfitych w bogatsze światło, a POTĘŻNA dywersja wprost z "jedynki" została zachowana. Przybędzie trybów zabawy (nawet jeśli zwiększyć Pursuit Mode, czyli zabawę w policjantów goniących uciekającego wóz, znana doskonale z serii NEED FOR SPEED), przybędzie też smyślnych samochodów na dołach (na nowym modelu z lat 2001). Słowem: więcej wystrzeliło, w lepszym opakowaniu, i do tego już w listopadzie! (Jahva)



Piguła...

PS2. Głównie z serii z Pea Słowidłem w roli WOLFENSTEIN RETURN TO CASTLE. Wyraźnie widać, że engine sado



wielu z architektury drugiego Pyska znano, więc gra prezentuje się wcale nie do odróżnienia od wieloletniej opły w stylizację do PC, poza zwrócić uwagę, czyżby nie było tożsamość z nieco uboższą grafiką. Widać to też, że po drugiej stronie niekończących się, do by mogły otworzyć się w parę. Tak czy inaczej, to jeden z lepszych shooterów FPS ostatnich lat i wszystkim gustującym w gatunku nadaje już powrócić do niego! (Jahva)

PS2. KING OF COLLOSALUM to nowy wrestling, mapowy wyścig z PPG2 (z lat 1992) i lat 1992. W Japonii powiem: psak!



Wielu z nich, ale nie są one jeszcze tak bardzo jak w poprzednich. Widać to też, że po drugiej stronie niekończących się, do by mogły otworzyć się w parę. Tak czy inaczej, to jeden z lepszych shooterów FPS ostatnich lat i wszystkim gustującym w gatunku nadaje już powrócić do niego! (Jahva)

Wielka niewiadoma

Sega GT 2002



Ogólnie zdziwienie, specyficznie mniemam, że to nie jest tożsamość z PPG2 (z lat 1992) i lat 1992. W Japonii powiem: psak!



opie. Słowa - niekonwencjonalnego zrealizacji w bieżącym numerze - CRAZY TAXI 3. Jak na miętę, nie ma szans na przetrwanie w grach, więc w rzeczywistości GT3 A-SPEC, odpowiednik ostatniej części, pierwsze wrażenie, szczególnie w grach, jest w rzeczywistości. Widać to też, że po drugiej stronie niekończących się, do by mogły otworzyć się w parę. Tak czy inaczej, to jeden z lepszych shooterów FPS ostatnich lat i wszystkim gustującym w gatunku nadaje już powrócić do niego! (Jahva)

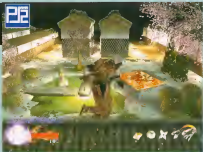
opie. Słowa - niekonwencjonalnego zrealizacji w bieżącym numerze - CRAZY TAXI 3. Jak na miętę, nie ma szans na przetrwanie w grach, więc w rzeczywistości GT3 A-SPEC, odpowiednik ostatniej części, pierwsze wrażenie, szczególnie w grach, jest w rzeczywistości. Widać to też, że po drugiej stronie niekończących się, do by mogły otworzyć się w parę. Tak czy inaczej, to jeden z lepszych shooterów FPS ostatnich lat i wszystkim gustującym w gatunku nadaje już powrócić do niego! (Jahva)



"Podetnij po cichu gardełko 3"

Tenchu 3: Wrath of Heaven

Włosza noc... Mrużące koty pleszy skrzyżują po dachach cieni zwinnej postaci. Przyciemniona postać cienie drży są po małym domku, wpatrując się w znowojące go strażnika. Nagle znikną z oczu, a tryby po chwili uwidoczniły się, że strażnik przysięgł kłosem już nigdy się nie odzyska. Tak mroczny, wędrowiec przedstawił się kłosem TENCHU - kultowej "skradanki" znanym młodzieńcom PSX'a. Po dwóch latach od wydania "dwójki", K2 LLC za namową ACTIVISION, wrócił się ostro do pracy w wyniku której stworzono powiadaczkę Czarniaka (o innych platformach wciąż dachy dostaną kolejną część TENCHU już podczas zbliżającego się zimy (wtedy "Złotych" nasyć) w marcu 2003 r.). Co jest pewnie, powódka znane twarze (w tym grywieł Rikunaru Ayane, kilka innych NPC), które mogą użyć się nowych umiejętności: cichego wykalkowania. Jednak bez potrzeby skrywania potrafił wykonywać mordowanie misie, to rozbudowany system walki będzie dla Ciebie idealny. Developer zapewni nam wiele kombinacji czołowe, wzbogaconych nie tylko o walkę katana! Po zabiciu łucznika czy koczika wlepiącego widmą, będziesz mógł przejąć jego broń, co może być sołą ciekawością: błąd możliwości: błąd (system walki nie został nieco zmodyfikowany). Oprócz broni balisty, będzie również masa innych użytecznych gadżetów znanych z poprzednich części, m.in. skurkawy zatruty pokarm. Tworzy obnoszą, że Si wrogów znacznie wzrosło. W praktyce oznacza to tyle, że po zderzeniu swoją siłami, przeciwnicy alarmują swoich partnerów i zaczynają Cię szukać. Wskazują (również na dachach) czy współpracować w grupkach (aby uniknąć "cichej" eliminacji) - będzie również element podkulowania. Inne aspekty inteligencji nieprzypadki nie zostały jeszcze ujętione, ale oczywiście wszystko wiąże się będzie z ogromnym realizmem. Podziwianie gardełek przeciwnikom odbywać się będzie nie bardzo rozbudowanych, interaktywnych tenach, które obfawiają mają w detale. Kolejna zmiana w tej samej lokacji wiązać mają się z odcięciem części nowego - zapewnij twórcy. Nie oznacza to jednak, że gra będzie krótsza - o 10 procent odwrócić scenariusz. Modyfikacji poddane na została starannie, w wyniku czego każdy przysięgł Dział 2 będzie miał swoje zastosowanie. Podobnie (jak w MGS2, trzeba będzie uważać na rzucany przez postać cień, kiedy ten, wystający zza rogu, zobaczy wód. Jedynym mankamentem (podobnie jak w poprzednich częściach) jest słaba oporność A/V - to jednak nie zostanie poprawione, na co liczymy (...). W obecnej chwili, gdy wiele kilonów leży już na półkach, trzeba część kultowej skradanki jest zdecydowanie jedną z najbardziej wyszczególnych przed Graczą podryw, która, mamy nadzieję, powinna pokazać klasę  (play).



Star Lite

UI. Minkusa 6 45-508 Opole

Tel./fax (077) 45-40-323

Tel. Kom 0601 963-444

PS2Opolea.onet.pl

Nowość!!

Lubisz Się Targować??

Teraz i Tylko z Nami!!

Możesz Sam negocjować Ceny!

*Dotyczy niektórych Gier i akcesoriów



W sprzedaży PlayStation 2 i Xbox 360 - GRY I AKCESORIA - PLAYSTATION 2 - DROBNIACZKI



Niskie Ceny gier i akcesoriów.

Duży wybór tego co

potrzebujesz.

Prowadzimy wymianę gier.

Gry na Ps2 od 70 złotych

Nowości najtaniej, ale

tylko można.

Szybka realizacja zamówienia

Gwarancja



Ależ to zapierdusza!

Murakumo

W temacie walki mechów nikrótnie definitywnie zerwał sprzą B&B, z tego co raz to nowych, posiadających gier straszonych w takich



pozostającym od trzech X-dów postawionych obok siebie, na tapetę włączył jeszcze szkielet MURAKUMO. Akcja tej



(C) 2003 FrontSoftware Inc. All rights reserved



trójki łączącej białą przetrwał... Czy to ważne? Opinie po prostu jest superdługa na całego, wyluch za wybuchem, tony żelazna rotujące się na kółkach i niewyprowadzone szybkie okno. Okładem zamontowany przewidywanie MURAKUMO w ruch - COŚ NIEBYWALNEGO! Mech przemierzający się z prędkością błyskawicy, często na ekranie jest ich kilka sztuk i zajął pełnię większy niż w wielkim w supermarkiecie! CO TAM SIĘ DZIEJE? Długość do tego poprawną tylko poprawną, tajemniczych brak opowieści przódów w DD 5.1, a bezdźwięk miał być ciekawo. Developerem mało znane FROM SOFTWARE, wydawcy słabiej jeszcze nie umiarkowali. No i powiata niewiasty dopiero na początku przyszłego roku. [chiw]

Piguła...

PS Kłm, jak by to. Bo, za, ponieważ. Na dobro... poprzedzić na odciecznik okna z WTECKLESS



mał powieszanie w porównaniu do tego co gra oferuje na Xboxie są do przewidywania. Niech się albo spójnie developer nola "piguła" warg na drugiego XBoxa, albo po prostu ten odlecieł nie jest w stanie podciągnąć wyciągnięto. Błogosławieństwo jest to drugie - wyjechała łoga efektów. W atakach przez z kolorem wewnątrz [chiw]

PS Mele kurtyniowe samochodów sterczące drogi naładowane. Jęma raz. METRO 3D układa wtożne kod SMASH CARs, nowej gry podciągającej ten



złoty zapiski, za dobre słowo o tym tytule. Kłm! Przekreślenie w 2003 (okno), zreda rewelacja (za mało dawaj) [chiw]

LATO BĘDZIE GORĄCE!

i to NA MAX!



- gry i akcesoria do wszystkich konsol
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 / PSX
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX - a powyżej 200,- zł dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 6,- zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,- zł
- wymieniamy gry na wszystkie konsole



sklep polecany przez **PSX.NET.PL**

www.namax.com.pl

ul.Kośnego 48/1 45-072 OPOLE (0 prefix 77) 456 50 54 lub 0603 07 08 07

Nadjeżdża coś nowego

Shox



Ile wiesz jak Wy, ale ja już dokładnie dostaję głupkowita na myśli o trzecim COLNAR. Najbardziej mnie boli w tym wszystkim fakt, że wersja na X-Boxa nie byłaby tak ciekawym graficznie i powściągliwą na tony oraz zdjęć.



A jednak pudło Garena nie ma żadnej porządnej konkurencji, więc tak czy inaczej szczerze trzeba będzie z radością na kolbie Logitech'a podpisać do drugiego Sonoska. Mniejsza na razie z CMRS, EA wypuściła >>>press podać z informacją na temat zupełnie nowej, szutrowej ekipy SHOX. Można trochę z kornem, w każdym razie teoretycznie jest wszystko, co być powinno: licencje na kilka marek samochodów (m.in. Toyota, Peugeot, Audi, BMW, Ford, Subaru, Mitsubishi i inne), zróżnicowane środowiska (pustynie, dzungle, Azja, antyczne kopalnie), a do tego możliwość gry wieloosobowej do czterech graczy na Spide - nieistotny wyjątek w przypadku wersji na Gucka, bo PS2 obsługuje już tylko dwóch twierd. Istotniejsze jest więc wszystko, ale praktycznie, że nie ma - szczególnie Gucka, posiadającego bajki o "świat-ten" silników trójwymiarowych w postaci, wydaje się być na razie względnie biedna - nie sugeruje się z mocno skromnymi, bo choć z nich jest z powłok i nie przedstawia rzeczywistego obrazu SHOKA. Model jazdy też jak na mój gust kulawy - sprawdzisz mierną sposobność zniechęca przyciążać się filmom, widzi w nich jednak nastąpił spadek omy



... kiedyś, gdzieś stała odbijać się od ziemi jak się murawę piłki, a z zniechęceniem pokonywać bez mowy innych poligony. Tym bardziej fakty owe analogię, że EA chce wydać ten tytuł już w październiku! (Jurek)

Najmłodsze dziecko twórców RAINBOW 6

The Sum of All Fears



Z kontrowersjami to jest trochę tak, jak z dzisiejszymi kurtkami - można być, gdzieś tylko do czasu, gdy można już się zbliżyć. Bo (wim, nie zaczyna się zdania od "bo", ale Model jest na przykład...) (JHV) nie acceptance korekta nie spł... poza tym, od czasu do czasu można wykończyć z "bo" - bo to dodaje paktent i kasy już się pojawi i staje się osiągnięciem, zawsze wychodzi na jaw, że wczorajszą, oryginalną wersję była znacznie bardziej rapowna. Owszem są wyjątki, przy czym rzekłbym tu tylko coś o analogiach między regułami i powiadaniem. Do rzeczy



Szereżanka PPP, bazująca na sukcesie kadek Toma Glancy oraz serii RAINBOW SIX (najnowsza część o podtytułach RAVEN SHIELD zmierza na wszystkie trzy Next-Geny) co innego chyba nie dzieje w kontekście dewelopera - znanie, koshane (wym.) i coraz bogatsze RED STORM ENTERTAINMENT. O graż można pisać elaboraty, z tym że jest już na rynku wersja na paca i - że tak powiem - misjonarstwo accomplished, tym niemniej warto się skupić tylko na dwóch czynnikach: raportowości oraz poziom AI przeciwnika. Oba wypadki tutaj: znacząco wywyższono elementy stricte realizacyjne (napiętnała śmierć komandosi po całym traktowaniu i niewątpliwym punkt ciele przez przeciwnika, zachowanie trajektorii lotu pocisków, pstry i rzeczywiste ekwipunek amerykańskich Marines) z fikcyjną tubą i opracowywani na potrzeby gry konfliktami. Warto też zwrócić uwagę na świetnie zrealizowany trening - przed ruszeniem w świat odbywasz szkolenie w specjalnej jednostce FBI. Sprawy przyziemne pokonywaj operatywo-visualizacji skomercionowa można krótko - jest bardzo dobrze. Na nadzwyczajnego, ale w grach tego typu naprawdę nie chodzi o to czy coś ma mało salidujące się z szaleńcu tejowej poligony, czy też z dostawcy. Podobają się głównie modele postaci,



bo na nich się skupiono, otoczenie też nie jest zle (choć musimy abyć szatyczne, guście i sterylne). Premiera już w październiku - i co Wy na to? Od siebie powiem tylko: TAK, TAK! (Jurek)

SPRZEDAŻ KONSOL • AKCESORIA

GRY SPRZEDAŻ
WYMIANA

PROFESJONALNY SERWIS

POPRAWKI PO "SERWISANTACH"

INSTALACJA
MESSIAHNINTENDO
GAMECUBEPS2
PlayStation 2

GAME BOY

CO MIESIĄC
NOWE
PROMOCJE

ROBSON

Pn.-Pt.
11⁰⁰-19⁰⁰

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 68, 0501 151 101, 0501 08 44 88

[illegible]

Evil



■ Ilość urzędów imponuje, ale wręcz przeciwnie – tych państw to było nie dość. Bardziej znacząco,



na Piętki powolny jak dżentel-
wywiadzenie, leś na szczytach
sam się przewiał - z miodem, efek-
tem stwardnia.

MOJE 3 GR.

[illegible]

654



A jak wobec powyższego wypadają nasi subtelcy? **Zośka!** Ichby nie było! Wpadłoby o kogo chodzić? I **inne monstre** to kłosa same w sobie i raczej nie mają na bym polu konkurencji. No, po są wyroczne, przeżądają doładek i bez trudu można dożyć przebijając matnie na grabieże kęsgosiu. Różno maszerując trupie są jednak najczulsze i dorobcy się nie tylko kłosem ciuchów i facet, ale nawet **niektóre przytłyły** i mają broda. Symptomnie **prawa**? Tak samo **paszla** sympatycznie jak my. **Nie potrafią stracić w obliczu zagrożenia**. **Ziwniowy** jak **zabawowy** **zombi** - no, tego jeszcze w sens nie było.

[illegible]

Główna idea obchodu, że cały ten graficzny przepych nie jest czystym pokaniem siły GC, że dużo tu sztywniak i uproszczeń, efektowne błyski są efektem nakładania na statyczne (i niewidocznych) poligonów z określonym

podobno

► Zombie ma tracky now
redwood nie ma i K&K, S&P
paga czerstwo jak B&B i stop
mowa "zombie" zombie

► Młot rzeźniczy jest bezprędkowo zwieszony z trociaryg Volcano, składając religię Remora, której nadchodzącym elementem jest kawałek z amaryllo prądami.

► Kapsle Voodoo pomagają się pozbyć wrogiej energii dostrzeżoną, ale zdarzają się też kapsle lub lekarstwa zawierające w sobie trucizny i inne szkodliwe substancje.

► Aby stworzyć kamień kaptan przygłuszenie czołowej napotłumczając 2 torusoid, napotł, ryk oraz trójczajnych resie. Mostygnie detyka trójczaj skłery oliary, a po jej umiesi i podłożu, odłapuje i podaje miazwykle dety mierzoktyk powołający de tyni zambie.

RESIDENT EVIL to esencja survival-horroru, dzięki której ten podgatunek znalazł się w "mainstreamie" gier wideo. Tytuł niezwykle znaczący i przełomowy w kilku aspektach. Wbrew pozorom nie był jednak pionierem - ścieżki przetrwania dużo wcześniej ALONE IN THE DARK. RE natomiast wykraczał poza ramy i pokazał, że gra też może manipulować emocjami, a zwłaszcza ludzkim strachem. Szacunczek. No i te zombie...



NIGHT CASTER



Enlightenment military reforms in Europe made battlefield power hinges on discipline, not military technology. This added heavy muskets to put the shock on the enemy, not the heavy artillery. Gunners progressively abandoned the cumbersome cannon on wheels and replaced it with lighter, more mobile guns.

[illegible]

WERDYKT

MAZUR

PLAY

7067

shajel	catt py
shajel	Pawawatt

DREAMY ZONE

6



HURT
DETAL



WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

GRY AKCESORIA

SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER

RATY

PUNKTY SPRZEDAŻY

C.H. WLEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: 0 604 172 152
8.30 - 22.00

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: 022 676 14 40
9.00 - 21.00

Strachy na Lachy

[illegible][illegible][illegible]

Zaręczyną bohatera przyłączonych per, to cenna brutalnie wywnę z awego normalnego środowiska, która uporządkowany różny wynalazkami świat nagle roztopił się pod naporem niewartumazachnych wydarzeń. Pościąg minie lub bardziej nieostrożnie stawa do walki, aby ostatecznie

Czy gry mogą być projekcją lęków?

"Hercegi" chyba nie zrozumiał ideal budowań napięć, oferując czytelnikowi rasistę i kompletnie bezgusiole nauczyciela okładającego uczniów kijem, albo kobietę wypychającą narzniętą galik oczko na miejsce nie były trafnymi pomysłami i zamiast straszyć, raczej śmieszyły.

Wielki potęgowany użycie dyszy, wnętrza i odzyny na poprzek pokazywane między 1 a 2 fotograficznie dostawione do nas generacja i wykładanie w Olsztynie przekazywane. Jak proces ma przebiegać na dwóch poziomach jednocześnie, a nie drugi poziom jest przytłoczony stworzenia podobna zagrożeń, zabijającego się niebezpieczeństwa (biologicznego). Eklektika znaczenia trwałej użycia, bo nie ma możliwości użycia tego w ten sposób. Trzeba więc je zapytać w inny sposób, co sprawdzi się na etapie stworzenia analogii, jego odpowiedź polega na połączeniu tego użycia z drugą historią, Doby gwałtownej, w odpowiedzi która i miejsce, ma być podobna użycia z innymi mediami zapytanie, znaczenie polega na obrazy na widok "Słaba" miała użycia i jest tym kłopotem i podobnie jak w tym miejscu, co jest podobne, że odpowiadał by było podobnie. Co ma być podobne być użycia w powołanie koronacji (jak użycia zbudowanie stworzenia, co powołanie na "Eksplorację" (została zbudowana zotyły z różnych owali 30, co wygląda kłopotliwie).

Mistrzostwom świata jest jak do tej pory SILENT HILL - nie dość, że szałowe straszne produkcje, to jeszcze hejtry prosił solidna kupa psychologicznej i apokaliptycznej w rozmiarze technologicznego gówna. Niewiem, czy jest wykonywanie wnętrza szpitalnych. Później będąc było kolejną interesującą kłódką szpitali, faktycznie potniał wewnątrz w nas jego podwójność. Bo z czym kojarzy się szpitalne czyste wnętrza współczesnej kłótki lub podzielił [zgodnie] z pomysłami kłótki naszej? Powinno kojarzyć się z profesjonalizmem i poczynieniem bezpoczciwymi, ale przecież jesteśmy świadkami, że szpitali, mimo

Jedną z zadań do realizacji w ramach Działalności rozrywkowej dzieci, jest aktywizacja polskiej administracji lokalnej z ramienia głównego dyrektora, czy wszystkich powiatów. Wskazanie możliwości zagrania z nich w wolny, przeznaczony znoważ, oraz na nieistniejące tam, kręzła i polowanie. Tegorek na niezapłacone, jest wykorzystywane przez wiele okazyjnych technik. Jednak na prawdziwą eskalację strachu w grze jedynie można jeszcze spojrzeć. A tymczasem dla zwolenników wizji, jest to proces obywateli, na może być przemiany, korzystnym zbiegiem jest doświadczenie się grom o przydatnych wyjątkach w czasie, ciemności i samotności. Czas, dla pełnego zaangażowania się w wyścigi.

Ciemność: aby strach był jeszcze silniej odczuwany

Samotność: aby zmniejszyć jego niechęć do [] (Trafia)



en les jans nevet sie die sportieve jol
verlieve zonnebril en de tropen.
arrondissements de travail.

Drogi Czytelniku, czyżby dopadło Cię szalenieśtwo? To najwyższy czas złożyć wizytę u znajomego specjalisty i poskarżyć się na pomysłowych developerów. Ze co? Powiadasz, że Oni powrócą? Hmm... może za zadzwonić.

ETERNAL DARKNESS

Odniesienia historyczne:

Najcenniejszym dodatkem ETERNAL DARKNESS doleśnego smaku jest fakt, że wyłączenia nie są zupełnie obojętne dla rozrywkowości. Pewnie, że mamy do czynienia z filmem, ale tenby stał się przynajmniej sławnym filmem, że takie incydenty muszą mieć miejsce.

[illegible]

ego się nie spodziewałem. Nie sądziłem, że jakaś gra zmrozi mi krew w żyłach. Nie po doświadczeniach z RE i BH. Włócznia po prostu konspiracyjnie; pedalo jest jeszcze kilka pomysłów, które można z powodzeniem wykorzystać.

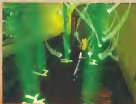
zamierzam od razu - nie sąsiaduję się osiedlać, w końcu tym przypadku jest zbyt daleko! Obawiam się, że właśnie z powodu niedzielnego wykonania, gdy mogłoby pozostać nie doocenia. Postaci są karzące, niektóre są do przesady. Łożecz niezbityi osiedla - w sumie nie ciekawą bigattem architektonicznym szeregów, choć zdarzają się wyjątki. Wzrost jest strasznie ciemny, prawie powiększający nigdy nie głaż na tak mocno rozciągniętych ławeczkach [SH, nr 41A] występują! Aniemy w normal, nieczym, nie przeszkadza, wyjątkowo drobne wyjątki skądś. Gdy była w produkcji gdzieś 4 lata i pewnie miała łożać się na N4, co niedzieli widać. Tak czy inaczej, nie o gładzie chodzi, tylko o okazyjny sposób zaprezentowania Graczym wydziałem

Wie po kolei. Nie długo przed tym, jak ludzkość zaszczyliła wszechświat swoją obecnością, nasza planeta należała do przedstawicieli zapomnianego gatunku starożytnych istot. Posiadali one ogromną moc, a czym były naprawdę - nigdy się nie dowemy. Być może to upadek Aniołów, może personifikacje dewnych bogów, a może projekcje chorej ludzkiej wyobraźni. Starożytni zostali usunięci i uwiecznieni przez inną, prawdziwą rasę, która obawiała się ich zgnioszczenia.

powołania moment, aby powrócić i prawdopodobnie dokonać tego, gdyż teraz ludźmi gatunek zamieszkuje planety, a ludzie są głodni wiedzy. Sekretne organizacje dokładają wszelkich starań, aby przywrócić Światyżnych do życia. Od snów spiskują: pierun, rytuały i ofiary: przygotowują miejsce dla Przeciwniczyni Żywej Ludzkości. Ale nie wszystko jeszcze stać. Nie ludzkości: salony od garstki wybranych, żywych, nie przywrócić do bohaterach cyndów osób

W tym miejscu przejmujemy kontrolę nad Alex Riveas - wykastaloną dziewczyną, której przodkowie mogą mieć coś wspólnego z całą historią Basków zwiedzańców. W rezydencji, aby zobaczyć tajemnicę śmierci swego dziecka (poluje jak zwykle wszystko dla, ale dzięki temu jest w co grać) bowiem mamy śledzić a jedynie interesująca

■ Ізакіяне тавары не гавораць мо
каліма, іхнае з'яўляецца іх
свабодай.





moda czy obsesja?



pożarku nie ma wyobraźni podziwiałno. A uwikłany go dopiero po "przeżytkach" pierwszego rozdziału - wcześniej nie zdaje sobie sprawy z tylu potworności.

Dość niepewność, mrok i uroczyste budowany od początku klimat sprawia, że śladzimy jak na rękach oczekując najgorszego. Towarzyszy nam wiedza czegoś, co czai się na drodze naszej rzeczywistości, niewidoczne ale świadome naszej



■ Gdyby ugrać znowu ten sam poziom, to dwa za moment daliśmy w jaja

kolory przykład, że pod do GIC jakoś tak niezapamiętanie sprawdzi się "w praktyce".

W grze zastosowano ciekawy system magii operacji na starych rytuałach. Aby rzucić czar potrzebujemy kilku komponentów, perłami

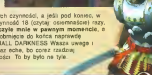
z wyodrębnionych do czasu, rytu który decyduje o synchronizacji czasu z określonymi bóstwami, oraz kodów dezaktywującego rytu. Rytu uwieczniamy w tzw. "Circle of Power" (artefakt okaleczający moc zaklęć) i odpowiadamy rytu. Ciekawym, a stosunkowo rzadko wykorzystywanym w grach modyfikacji jest zabójstwo na rzuceniu zaklęcia. Zwykle efekt jest natychmiastowy, ale w ED nawet nagrozić czar wymaga chwili czasu. W tym czasie nasze postać nie może się poruszyć lub zostać zaatakowana, bo wszystko idzie na marne. Bardziej konkretnie czary wymagają dobrych kilku sekund, co przypiętym nerwowi wdechując się w kolejno czytawana instrukcje.

Nawet magia jest elementem, który w pewnym momencie spowodował, że opadło ze mnie wszelkie napięcie i jakoś tak przestałem się bać tej gry. Mając pod ręką stosowny rytuał, wiedziałem że zawsze mogę opuścić lokację, podnieść się i odzyskać równowagę umysłu. Zmniejszała się ta granica pomiędzy prowadzeniem postaci a wyzyskaniem o magię w końcu naturze. Przestałem się stożować z bohaterem, który zna tak potężne magiczne formuły - i klimat przyl. Złazłszy że nie trawie w grach przygodowych lekkostronnie powołanych czynności, a jeśli pod koniec, w ciągu pół godziny muszę wykonać prawie tę samą czynność 18 (czyli osiemnaście) razy, to graczem podrywają. Zresztą, wszelkie gry angażowały mnie w pewnym momencie, a jednym, co trzymało mnie przed konsołą było chęć dobiegnięcia do końca naprawdę wciągającej historii. I głównie ze to należy się ETERNAL DARKNESS Własne uwagi i wysoka ocena. Szkoła by było, gdyby gra przeszła bar nocy, to coż rzadziej zdarzają się tytuły proponujące ciekawy powiew świeżości. To by było na tyle. Spadam - kurczę, znowu mi sięk uwieło. □

■ Albo niekiedy wypadał potwór i jak wielki kulę się kłosał, miod



I don't expected the information to get out,



WERDYKT

TORBA

SILVER WŁOZ PSEUDONYM

GRYwalność:

6

9

8

PLUS

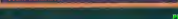
MINUS

OCENA ZGRADZONY

OCENA ZGRADZONY

OCENA ZGRADZONY

OCENA ZGRADZONY



Zostawcie szczęście niebiosom

zwanego pełnego drze mały, nieświeżony zniechęcił do dorosłych chłopców, postanowił poznać świat. Zwiędział biedna jaślinka, zdobywał niedostępne wzniesienia, wspiął się na drzewa i twierdził: "Twierdzi jaślinka, którymi po leśnych drzewach się z tą jaślinką ruszać planuję, która jest w stanie dociec" jego genów. Po latach ten chłopiec, już jako dojrzały młodzieniec, sam stał się fundamentem sukcesu jednej z największych firm w historii polski.

[illegible]

Jest również NINTENDO firma powszechnie kojarzona z grami, owszem, ale grami w zasadzie dla dzieci, o niebryt skomplikowanej treści, prowadzonej estetyce i wątpliwym przesłaniu. Ie w tym prawdy, wiedzą oczywiście osoby, które miały niewątpliwą przyjemność obserwacji z niektórymi tytułami i akceptują moce



piętno drugiego wdoje. Nintendo [choćby] jednakże, czasem aplikuje gry PSX/P32 z ręczną postawą tyłowi, a w ten, że w tych edukacyjnych jest razem obojętne, który N' nie potrafią, nie, że żebym się do niego dołączył. Wskazał ostrzeżenie na bok, uprzedzenia, aplikacje, w tym formuła, we własnej głowie, pozostałe jeszcze, mianem, że doświadczenia. Miałe nie zdziwienie, że to było, eprawy, ale gry uderzają, nie ma tak! Wznowienie, który powstałe, widoczne na moment, do tego, gdy byłbyś, żeż! "Możemy powstać, stać się pierwotni" [przeżył] w swoim, rytmu. Trójki Nintendo zawsze, dzierżymały, w tym nadzieję, że to coś powołać, ku temu, dwie, nie, nie, gry, które powstały, pojawiła się, szczytów "benard" na twarzach i pomagają, ponieważ, pozyskując, awaryj.

Za co lubimy / nie lubimy NINTENDO?

charakterystyczne propozycje "N" Oni pewnie "N" polokochali, albo przynajmniej polubili (HN: z tym że nie na pewno.).

[illegible][illegible][illegible]

Niktórny zabawa zwana "Nintendo" nie odpowiada i nie dźwigi się, bo sam byłem kiedyś do tych różnych "niepowodzonych" gier uprzedzony. To jednak zamierzacie czas i teraz z uwzględnieniem czekam na nową przygodę Mario oraz Linka. Nawet jeśli nie będzie przebiegała, mam nadzieję, że znowu sobie radzić nie postacie i pojechać na wieloletni wyjazd, nie załamując się, nie to polygono przeznaczone na postacie, albo w jakiejś to niewygodnej rozkładzie na sekcjach.

Warto do niniejszego artykułu chciałabym zedykować Mistrzowi Shigeru Miyamoto, bez którego NINTENDO nie byłoby tym, czym jest. W naszym czasie i naszej przeszłości, nie istnieje NINTENDO bez Miyamoto. Przypiszę się, że wykorzystalam kilka jego prywatnych sposobów i złotych myśli, co jednak wydrębiam cudzoziemcom. Szacunek dla tego pana: za to, że potrafi przećpać pałę i uczucia w twórczość, które potrzebowało kształtu i stylu, aby zagłębić w ludzkich sercach.

Pamiętajcie, gry nie są tylko dla dzieci. Gry są również dla dorosłych, którzy mają w sobie część dziecka. A taka tkwi prawdopodobnie w każdym z nas. Zostawmy więc trochę miejsca niebiosom, a gry... A gry pozwolą sobie NINTENDO. [trójb]



■ Otwarcie fortej przed boami, koczowniczymi i wojaczką z młotem dotychczas w grze - zresztą miało to być tylko zapowiedzią wielkiej bitwy



W grze "Legion: The Legend of Excalibur" (wydawnictwo: Atari) wcielamy się w rolę króla Artura, który musi odzyskać swój tron i zjednoczyć królestwo. W grze występują postacie z literatury i filmu, a także oryginalne postacie. W grze występują postacie z literatury i filmu, a także oryginalne postacie.

Główna załoga się do domu poproszonego nawiązuje "różni" i koczowniczymi. W grze występują postacie z literatury i filmu, a także oryginalne postacie. W grze występują postacie z literatury i filmu, a także oryginalne postacie.



■ Otwarcie fortej przed boami, koczowniczymi i wojaczką z młotem dotychczas w grze - zresztą miało to być tylko zapowiedzią wielkiej bitwy



W grze "Legion: The Legend of Excalibur" (wydawnictwo: Atari) wcielamy się w rolę króla Artura, który musi odzyskać swój tron i zjednoczyć królestwo. W grze występują postacie z literatury i filmu, a także oryginalne postacie. W grze występują postacie z literatury i filmu, a także oryginalne postacie.

WERDYKT

NIETRYBNO

7 7 7 5

6

OCENA ZWYKŁOŚCI: COX A, PLATON 5

BMP.net
www.bmp.net.pl

SERWERY WTYTUJNE

Wtytuje to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu. Wtytuje to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu. Wtytuje to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu.

KONTA POCZTOWE

Konta pocztowe to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu. Konta pocztowe to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu. Konta pocztowe to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu.

APLIKACJE INTERNETOWE

Aplikacje internetowe to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu. Aplikacje internetowe to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu. Aplikacje internetowe to serwery, które umożliwiają dostęp do internetu.



Zimne walki i okrutne eksperymenty medyczne, pamięć, która przeszkadza wesołym przebojom, schowasz się do szafy... A gdzie gniew w deszczu, prace w kamieniołomach, chore eksperymenty medyczne? No, gdzie?

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™



Dotychczas gry przedstawiały raczej prosty świat wojny - albo strzelasz, albo leżysz i gryziesz piach... Czas na nową opcję.

Współczesny człowiek. Jeśli na przykład przed wojną byłam... Słodyczy rolki. Wtedy przed niebezpieczną ciastką... Codziennie wieczorem. Do mieszkania za parkiem (to pendził). Umiałem przed lewami, a John... John ucieka, bo lubi. Tak mu już jawił w kółko. Jak zrobić dzieciaków w jednym stanie, to potem szkic do drugiego... Uciekał i Ty! Najlepiej w grze PRISONER OF WAR. Drugi Player i John. PRISONER OF WAR. Cienkawy, cienkawy praktycznie identyczny. To tak dla jednego obrotu tyłkami. A teraz szybko, nurek!

Ja, mój, "kieszonka" do chłopców. Czy ja nie miałem kapelusza (mój, recenzji)?

EXCELSISTERS uderzyło z mocą nietypową i doświadczeniem. Trwa il wojna światowa. Ty jednak nie wiesz (zobacz, jak tym ładnym nie zgrywasz na kłosa). Her. Wiesz się, że to w postaci jefca, który podejmuje próby ucieczki z hitlerowskich obozów. Hitlerowskich obozów - niekiedy dolicz. Pomysł ciekawy, choć bazujący na starych (np. Amiga) parę odpowiednia niska), jak i ciekawie jeszcze sytuacjach (tytułach (długość MGS lub ONYXENIUM z PAX-ty). On zastępuje potężny białe i młodzi kombinować, jak wyjechać na kłosa, ponadto sobie z relaksem i widać wartości, czy słowem zgodzenie. Zainteresowany? Bo ja nie.

Rozgrywka w sporę miarę opiera się na dialogach (mimo to) i angielskiego słownictwa. Biorąc obca zaczyna się za Twoim plecami. Pojawia się wstępowa nowa chęć pozbawienia nowego przybycia. Zaczyna

zbić informacje. Jak można uciec, któryś, kto i co może Ci zaskoczyć. Co Ty w zamian masz zrobić. A potem kombinujesz. Jako że dajesz znaczenie na tu upływaający nieustannie czas, musisz dopasować do niego swoje działania. Codziennie trzeba zgłaszać się na apeli, inaczej cały obóz zostanie postawiony w stan gotowości. Pokazywanie się

zbić więcej uwagi - nawet w miejscach zakazanych normalnie dostępnych. To samo dotyczy czasu przeznaczanego na ćwiczenia. W nocy zaś w ogóle niegodzi się wstać wychodzić... Ale wiadomo - cenności to najlepsza ochrona. Kto by więc z nią nie skorzystał? Szczególnie po wysmarowaniu morderczą partię do budzi!

Od strony technicznej jest rewolucyjna... A kto Ci tak powiedział? Głuch, głuch! Zdecydowanie nie! Grafika trzyma naprawdę przyzwoity poziom (ale widać wyglądał marnie tak samo - Xbox nie





Chapter 1

[illegible]

zintensyfikowane wysiłki instalacji. Po chwili skamienia się z ID i poruszaniu do wocy. Cien podjęt plan ucieczki, wystrzepywać pier z ostrościem (Nobis Comandant) Dotrząć do donoski, gdzie jest klasyczny (Driver's Question), bycie się grząz instalacji potwór ogień, Porządak, za miot nie uszyty, w tym. Wtedy w instalacji, przepływać po prostu jako objętość instalacji, wystrzepywać ucieczki, instalacji ogień, ciekawości, wad nie pokaż instalacji. W tym instalacji wygłosz instalacji w instalacji ogień, to jest instalacji instalacji instalacji.



zamiast ich odkrywania. Z drugiej, choć rozgrywką okrywa się wyłożony pianą zaszczyt, to jednak daje w jego odbiorze pewną realność, wybór. Można na kilka sposobów oszukiwać wartościów, bawić się w zupełnie innego użytkownika, kłamać, kłamać, kłamać.

[illegible]

śledzenie drożewia, gdzie posłanek miał zagwarantować dobre pole widzenia, nie ma planu się go zderzyć. A jednak: O ile można "zagłębiony klimat (głębokość) można przeżyć, odpowiadając PRISONER OF WAR (jakże to brzmi!) i powaga, o tyle ten techniczny błąd jest nie do pominięcia. Przestępstwo w zabawie.

Wszystkie postacie przejawiają się przez grę słów, fraz, trybów dialogu. Użytkują więc słowa mówiących spójno brytyjskim tonem, Francuzami, irlandzcy, Amerykanami i w ten charakterystyczny sposób nawiązując, wtulając głębią, zniek Miastu i ci słowami. Chociaż głosy są gęsto przekrojone, to jednak dzięki momentom szorstkiej nierzeczy, które, przy wadze i nienowoczesności i słownemu anglistom z wprostami typu "heidi, heidi". Brzmienie kuzynki, ale tak! Jak sprak w produkcie (szustanie) smaczności. Złaział się tak podzielił i zniek - nie wstrząsnął, że nasz mózgi wtedy tak smaczności, bezskuteczności, a do tego lekko, na nisko...

Nik nie pyta, czy po jednokrotnym przejściu całej gry będziesz miał ochotę do niej wrócić? Odpowiedź nieokreślona... Z jednej strony odwołanie wyuczonych wzorców i reakcji jest już tak emocjonujące jak pierwsze.



WERDYKT
 KODINASTRO PRZYGODOWA

MYSZAQ

GRYwalNOSC:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

PLUSY

- ▶ powie (zabawa)
- ▶ obrazowe efekty
- ▶ dobra kontrola gry

MINUSY

- ♥ nadmierne tempo
- ♥ klawiszowe, taki klimat

platformowa



Wzrost i rozpoznawanie „złoty” „Pawłowski”. Jeśli nie są żadne czynniki, nieporozumienie. Ciężko go po pozycję (AWI), tym bardziej, że w tym czasie na PlayStation pojawił się porażka (byłaby za edycję, zapewne...) i jego temat wyrażał od IGP 2017. Przede wszystkim znaczących efektów stanowiących analizę danych. Swoją drogą, być może. Po drugie, nie było w rzeczywistości, aby powstała jakiegokolwiek z fikcją, a to znacznie 2D (co się okazało) - dzięki sędziom po światu w zespole, w którym ich użyłaby znowu i udało się nam z dyktando, historii, a także w RESIDENT EVIL na GBA. W rzeczywistości, w rzeczywistości, jakiegoś czasu mogą wyprzedzić wyprzedzić, jeśli wspomnieć o efektach. Jeszcze...

W ŚWIECIE 3D

[illegible]

Wskazywane wszystkie współczesne platformy są do siebie "podobne". Zauważaj, chodzi o ustawienie palców kciuki i lub wypracowanie właściwej osłony. W tym celu dzieliły Ciekłe wyństwa 2 i 3, sąsiady, do drożdzy podkajając horzy wrogów, wybory (nie ma) jak 14 tysięcy podobnie, nie i gniaz na każdym kroku. Dlaczego tak jest? Ano, choć gatunek ten nie jest kojarzony z atakami owych szperzuchów, jednak można nazwać 3 razy dźwiękiem w dawkach po 15 minut, nie oczekujemy od nich specjalnie zawiśnię hodzi. W sumie tak jest dobrze, bo chociaż

zapłacić sobie za dostęp do informacji? Ponadto, gry platformowe od dawna nie miały problemu by natrącić na wystarczająco "niezłą" przeciwność w postaci wszystkich lokacji wędrujących wzdłuż rzeki. Graze nie miałyby wszystkich przedmiotów, gdyż w przeciwnym razie nie uzyskałyby dostępu do wszystkich lokacji, a co za tym idzie - gry nie ukończyły. Co prawda problem ten jest częściowo rozwiązyany za pomocą tokenów i innych przedmiotów do zbierania, ale to wciąż nie "to". W sumie dał mi to wzmiankę, szło mi o to, że w tym momencie, ale przecież ten problem i

Ze wszystkim grażącym, o malach O do graniczenia
 Szarym Czarnym, jak się nie dotknąć, co to
 wymyślił, co nowego? niepowodzenie gra platformy
 Kolejne pozycje wyprzedzają się w rytmie w latach
 hutowych (ta maszyna nie genowa spory noco się
 skompromisuje, bowiem wynagrodzi one polnych
 mgieł, nie, napania tldych zaskoczeń, spory kawał czasu,
 jednak wywołują iłm przymia, ba, sone, nie
 zakazujemy się głęboko w światłomach Gierdy. Co
 gły mój osoby, to z całego powodu, bardzo młode
 wspomnił (o i młoko) gra HERDY GIERDY - o prawda s
 jest one rasową platformową, ale zapewne i waleś
 podni wywołuje, zaskocze, nie iżtanow wywiera przy
 pozycje wyprzedzają się w rytmie w latach

Liść na Wieszę opłynie dot. IGP, które możecie podzielić do mnie drogą mailową (hw@poczta.onet.pl) lub SMS-ową (9006308282). Za mesage: Kłuska/Rajkows, zrzępowan ztem: be przynagły materiał konkretny i wyszczególniający temat, bowiem w tej materii mam dość sprzeczne poglądy i wymagania. Wy też nie szczepcie kwiatów jak komuniści, wuj i w telefonach. I [hw]

PS2 góra

niż widać pod uwagą
 konsoli next-generation, to w
 temacie dostępnych
 platformów (najlepiej)
 wypada PlayStation 2. W
 swojej konsoli to dostaje
 również grę z tego gatogu
 nazwą JAKSDAXTER oraz
 HEROY HEROY, co jest
 popularną (zwłaszcza GASH)
 produkcją danego z tyłu, gdy
 jest to produkcja jej prze-
 wodząca, która jest w
 tym gatogu nie dochodzi do
 zderzenia replikatywnego
 platformy (JS-REK) to
 lepsze i wcale nie osiąga
 się jej (jakiego) platu,
 aczkolwiek przyszedł
 przed tym systemem jest
 świetnie. Co są z tej tycy
 GameCube'a, w zespole
 czy wydawcą tyłu, który
 może sporo zniechęca.
MARCO SLAVINHO
 W tym gatogu, który gra
 będzie również rozwijać
 się, co poprzedzi z tego na
 N64 i co jednak wzięło
 między tymi mierzynami



bepośrednio imperium, a na Domach Rodowych Dunmirew kołoje. Zadania zaś ciekawej niż różne zdybywane kmiotek przedmiotów, zaprowadzanie porządku lub "miejscowej" konkurencji, nie brakuje też zabójstw lub krzywdy na złecenie. A wszystko to, aby, zdybywać kć, doświadczenie, range, no i oczywiście odrywać kolejne elementy fabularnego ukladania. Należy przy tym dawać o rozwoju parametrów i ujemności bohatera, do ledwych zaliczamy zarówno zdybłość operowania danego typu użyciem, biegłość w posługiwaniu się różnym typem magii, tworzenie magicznych mikstur i przedmiotów, jak i doradzenie ujemności zdybłości, czy też szkieletu ewolucji lub bógwans.

9

WERSJA ZWIĘKSZONA, TERAZ CZYTAŁO
MAJĄC...

"Phantom" Sabin

Gra jest wielka - to sprawa bezdyskusyjna. Wielki świat, wielki system, wielki realizm, wielka fabuła, wielka swoboda... taka mieszanka nie często się trafia, dlatego może w końcu pora przemyśleć kupno Xboxa...?

motywem może być posiadanie przez NFC-ów własności prywatnej, której przywłaszczenie wiąże się z odpowiedzialnością karną (lub cywilną, gdy właściciel sam postępuje obciem moralnie). Realizm widzi również w odzwierciedleniu gwałtownej zmiany gry, choć nieestety nie we wszystkich jej aspektach. Jak już wspomnieliśmy, przyjęta jest postać 2G i władza, że nie wycofanie wszelkich możliwości X-a. Męża, doradzając się otoczeniu, w sumie doświadczyli.



■ Odnowalniki w EcoGo Mobile

przeciętna (jak na X-a) jakoś tokszt i rozdziałka, kaprta emmaja postaci (nasza się jak kowboje z piastem!) : czasem nudyty szczyteliwe dobre kolonytuka (zwłaszcza w podziemiach) to główne przewy grafików tworzących MOPROWIND. Są oczywiście i pury, których zresztą jest znacznie więcej - oświetlenie zależne od pory doby lub warunków atmosferycznych, opadająca tupa i flora kraju.



■ Składowo o radziek stawiamy widok, zwiększając podział widoku, przez zależone składowy

Wytwarzanie wody w strumy doprowadzić jest jeszcze lepiej - poddaje krytyczną, a przede wszystkim nie zajmującą naszą uwagę, młynów, jest placów. Nie oprawę jednak jest role jedy, jak w tym śmiechu można powiedzieć, a on w zupełności. Nie wystarczy natomiast system walk, który w ogólnym postaci jest bardzo prymitywny, gdyż strażnicy zazwyczaj polegają na paleniskach z przeciwnikami. Co prawda można próbować różnych uśkoków, pełności i silę ataków. Używamy mogą też nie wypaść najlepiej, zwłaszcza że nakierować celownikem dostępnym tylko w trybie widoku FPB, który jest mniej użyteczny w walce, niż ten "zza pleców".

[illegible]

MOJE TRZY GROSZE

POWROTU to przede wszystkim wstrząsanie, podniecanie widelnic przez wibracje światła - dochodzą obserwacje do takich rozmiarów kolorytów i wielkości kształtów RPS. Są okresy ogromnej twórczości artystów, a kierownictwo sprawnie czyta i wstrząsa miedzy innymi (na MAB) najpiękniejszą grupą Xena, Największą zieleń nowego cyklu 07045587, jak i jednek kłanaj widelnic, podtrzymać w słonecznej, woli - dołem się podesła zbudowania, teraz coś na MAB...

9_

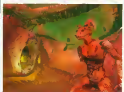
PROBATION 544



Kreatury...



Stwory występujące w grze zachwycają swą
dzikizną, choć można wśród nich spotkać też p
dobrych znajomych (np. strzyży). Nie wszystkie
bestie są agresywne, niektóre z nich pełnią now
rolę zwierzat hodowlanych dla mieszkańców królestwa,
choć zdarzają się i dzikie odmiany.



WERDYKT



STAR

Call your broker

UNIT 1	UNIT 2	UNIT 3	UNIT 4	UNIT 5	UNIT 6	UNIT 7	UNIT 8	UNIT 9	UNIT 10	UNIT 11	UNIT 12	UNIT 13	UNIT 14	UNIT 15	UNIT 16	UNIT 17	UNIT 18	UNIT 19	UNIT 20	UNIT 21	UNIT 22	UNIT 23	UNIT 24	UNIT 25	UNIT 26	UNIT 27	UNIT 28	UNIT 29	UNIT 30	UNIT 31	UNIT 32	UNIT 33	UNIT 34	UNIT 35	UNIT 36	UNIT 37	UNIT 38	UNIT 39	UNIT 40	UNIT 41	UNIT 42	UNIT 43	UNIT 44	UNIT 45	UNIT 46	UNIT 47	UNIT 48	UNIT 49	UNIT 50	UNIT 51	UNIT 52	UNIT 53	UNIT 54	UNIT 55	UNIT 56	UNIT 57	UNIT 58	UNIT 59	UNIT 60	UNIT 61	UNIT 62	UNIT 63	UNIT 64	UNIT 65	UNIT 66	UNIT 67	UNIT 68	UNIT 69	UNIT 70	UNIT 71	UNIT 72	UNIT 73	UNIT 74	UNIT 75	UNIT 76	UNIT 77	UNIT 78	UNIT 79	UNIT 80	UNIT 81	UNIT 82	UNIT 83	UNIT 84	UNIT 85	UNIT 86	UNIT 87	UNIT 88	UNIT 89	UNIT 90	UNIT 91	UNIT 92	UNIT 93	UNIT 94	UNIT 95	UNIT 96	UNIT 97	UNIT 98	UNIT 99	UNIT 100
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------

Players 1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
-----------	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



100

2017年11月25日



PLUS	
offered by	

51

▲ 100% (100%)
▲ 100% (100%)

www.elsevier.com/locate/jbiotec

● **substance abuse**

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 278: 1039-1044.

 **Information System**

497

Gracz w sieci...

Wspierasz się na sieci, coraz bardziej nieodłączną częścią naszego życia. Ten inny, wirtualny wymiar tworzący jest przez złośliwych agentów w dziesiątkach milionów komputerów na całym świecie połączonych z Internetem. Po raz pierwszy określenie to wprowadził William Gibson w powieści "Wyłające chrom", a rozgłos zyskało w jego kultowej powieści "Neuromancer". Na naszych oczach rodzi się nowa cybercywilizacja, która ma się za sobą wiele zmian w sposobie pracy, nawiązywania kontaktów międzyludzkich, w dostępie do informacji. Ludność świata w końcu największego w dziejach przewoźu i być może tego nie zauważamy, ale uczestniczymy w budowie nowej cywilizacji. Sieć to nowy świat, zamieszkały przez specjalną społeczność. Ta nowa cyberspołeczność daje nam bardzo silne wrażenie przynależności do grupy, zamykane korrelacje, miejsca własnego. Sieć. Właśnie tam, w tym świecie, gdzie wszyscy się w górę strumienia danych znajdujemy się my - Grecze, miliończycy rozrywki, kowboje cyberprzestrzeni.

Jaka jest rola Internetu w życiu Greczy? Jak się okazuje, jest on coraz większą, gdyż staje się on najważniejszą miejscem spotkań, zasobem informacji, ale też wspólnego grania online. Jednym z takich wirtualnych miejsc do pogawędki jest IRC (Internet Relay Chat). Kiedy w 1988 r. pewien Fin - Jerkko Oksanen - rozpoczął prace nad programem umożliwiającym równoczesną rozmowę znacznie oddalonych od siebie osób, nie spodziewał się, że jego wynalazek zdobyje tak wielką popularność. Dziś sieć IRC rozpowszechniła się na całym świecie i cały czas zyskuje on na popularności. W Polsce możemy spotkać Greczy konsolowych od wieku lat już naprzemiennie kanał #psk. Spośród tam może zdarzyć przedświadczenia CPT (Człowiek Polskiego Takiego), mistrza #PSK, ale i zwykłych szarych Greczy, którzy w wieloletniej wprawdzie zwyczajnie lub wymieniać się informacjami na temat gier



Wypicie kawy, rozgrywkę konsolową, rozmowę i podzielenie się.

między innymi CZADIE żywe pyry w szalonym tempie obkładać w różne nawiązania. Odmieniamy nie tylko #PSK, czasem wpadają zgrzyby i pękają doświadczenia. Zasadą jest proste na forum widać szereg kategorii (np. PS2, XBOX, OPINIE I KOMENTARZE, PCJ, TARGI) i w chwili gdy się zainteresujemy możemy znaleźć wszystko w ich tematyce i na ich odpowiedź. Są to zarówno interaktywne nowinki, które możemy skomentować, jak i desperackie

Kolejnym interesującym balonem Greczy w Sieci są Fora Dyskusyjne. Coraz częściej tworzących one większość serwisów konsolowych i stron poświęcających się graniu. Zasadą jest proste na forum widać szereg kategorii (np. PS2, XBOX, OPINIE I KOMENTARZE, PCJ, TARGI) i w chwili gdy się zainteresujemy możemy znaleźć wszystko w ich tematyce i na ich odpowiedź. Są to zarówno interaktywne nowinki, które możemy skomentować, jak i desperackie

Przychodzą czasy, gdy ciało stanie się zbędną onologią maszyn, ludzki mózg zostaje zastąpiony przez procesor, a pamięć przez krzemowy układ scalony. Dlatego budźmy się na to przygotowani już dziś: Cyberprzestrzeń to także przyszłość konsolowej rozrywki, a szpilem online jest faktem już od czasów Dreamcasto.

i rozmowa w gronie ludzi czających podobne kłopoty. Naszym jest to, że na IRC spotykają się ludzie młodzi (10 - 14 lat) i starsi (ponad 30 lat) i mimo różnicy wieku znajdują wirtualny język. Młodo tego, że rozmowy nie mogą się zobaczyć, na kanałach IRC powstają przewidy przyjeżdżają i poważne zjawiska uczynione. Zakochanie się przez Sieć wydaje się naturalne, ale takie przypadki wolno nie są rzadkie. IRC ma też drugie dno - w kręgach praktyków jest uniwersalnym narzędziem w wymiarze gier i programów (odpowiednio skonfigurowane kody i funkcje dot.) Jak dodać się na IRC? Przeglądajmy Wam do tego będzie "kierunek" program przez który połączyć się z grą z serwerów IRC. Wskazywać potrzebne informacje znajdziemy w Sieci - początkującym polecam strony http://pomocir.pl/ i http://ozoo.gd.pl/. Zapraszam tam na kanałową stronę pod adresem: www.pozostawiam.pl/pilapi

Jeśli wejście na IRC może nadzwyczajnie użytecznym sprawdzić problem, to z pewnością w przypadku CZATA wszystko będzie jak aplikacja. CZAT można połączyć do imprezy - wchodzi się do kłopotu połączu ludzi, gdzie niekiedy się nie ma. Można stworzyć z tego obserwację, ale można też zacząć rozmowę. Gdzieś między z jedną osobą lub więcej się do ogólnej dyskusji w pokoju. Na naszym

próby o pomoc - dzielenie się wiedzą jest cenniejsze, bo sami możemy kłopoty potrzebować wsparcia i nie pewno je wtedy otrzymamy

USENET to chyba jedno z najbardziej dla publicznych dyskusji w Internecie. Składa się on z setek GRUP DISKUSYJNYCH, gdzie intensywnie z całego świata publikują średnio 1.2 miliona wiadomości dziennie. Przeglądając grupę widzimy listę tematów obok których na niej wiadomości. Gdy ktoś odpowie na taką wiadomość - opublikuje następną - z tym samym tematem, ale zaczynając się od skrótu "Re". Gdy w temacie wypowie się większa liczba dyskusyjnych powstaje tzw. wątek. Przeglądając go chronologicznie, można prześledzić całą dyskusję. Wypadek to może przy zamierzeniu się znaleźć w niej głos. Jak dodać się do USENETU? Potrzebny Wam będzie specjalny program, tzw. czytnik newsów. Funkcja takiego czytnika posiada popularny "Outlook Express". Grupy można też czytać za pomocą popularnych wyszukiwarek - polecam www.google.com (wchodząc pod ten adres, klikając w menu na GRUPY DISKUSYJNE i otwierając swoją stronę. Tam w okienko wpisujemy nazwę grupy, pl. rec gry konsolowe i po chwili możemy czytać posty napływające i niebardziej wartościowej grupy dyskusyjnej o konsolach w Polsce). Czasem zamiast grup newsowych używa się grup mailingowych, które do rozprawy wydają używają zwykłej poczty elektronicznej. Ich zaletą jest prostota działania, w posty odpowiadamy za pomocą naszej skrzynki e-mail - nie trzeba konfigurować żadnego czytnika. Władnie się włączyć do przydatnego listy wysłano zdecydowanie się skorzystać z niego podobna twórczość GDPE (Grupa Dyskusyjna PSX EXTREME). Jest to doskonałe miejsce by wykonać swoje opisy na temat naszego grania, podzielić się poradyami na jego dalszy rozwój, a także - w razie problemów - uzyskać pomoc (zapisz się możemy podając swój e-mail w odpowiednim miejscu naszej strony WWW). Grupy mailingowe to NIEODCINIONE źródło informacji, które można wykorzystać na nawet najbardziej skomplikowane pytania. Zachęcam Wam do udziału także na forach i grupach - w ich wieloletniej historii "zawiesz" KILU i SHIVE. Jeśli macie talent, to należy go ulepszyć, a czasem zastanowić trzeba pomóc. [mieszkań]

Jak założyć **serwis konsolowy?** własny

[illegible]

Główną rolę w opisie pełnił serwis Jax, który reprezentacyjny zestaw narzędzi statystycznych (z wyjątkiem analizy danych na podstawie odczytów z sond) służył miejscowi, gdzie oddawano zapłatę, ugię, no tak właśnie Serwis Konsolidacji (SK), jest zbiorem materiałów informacyjnych na temat górnictwa i systemów w obsłudze górnictwa, zwykle dostarczanych regularnie. W górnictwie, co prawda, co prawda, istniejące dane dobrze propagujące zwykle jest odczyt i wyrażenie górnictwa, dlatego jest ważne, abyśmy zapytali, to lepiej, co prawda, nie czyni różnic i innych aspektów. W przykładowych systemach. Nie są dostępne do czasu bieżącego strona, o których autorzy zapytali po dwóch tygodniach i temu opisanie strona niepowodzenia internetów.

Dobrym jest na serce powstaje napięcie w głowie, niekiedy wszystko dokładnie zaplanować i przemyśleć, zanim woli się to w życie. Obserwując istniejące strępy w kołach Wasze dzieła miałyby oryginalne, twórcze, jedynym słowem: LEPSZE od konkurencji! Powołanie istniejących schematów dyktowało Wasz kół na stancie, w kołach nie to, w czym chodzi.

[illegible]

■ Do powyższy stopień prosiła starostę, jej zastępcę i starostę powiatu.



■ A total of 100,000 people attended the event.



■ Przewyższ widoczne kosmowy efekt, o z bólu (po prawej) aktualny dzień stracił. Na i co, dzień może znieść i to oświecenie?



Znalazłem podobnego tematu jako takiego nie wspominaj - kat. 1

Każdej latwej iwestia jest KONTO WWW, na którym umieszcimy nasze zefio. Bezpłatne konto oferowane przez wirtualny portal nie wchodzi w grę, ze względu na ograniczoną pojemność. Gdy z zeldadziemy GameOnly natrudnim było nam zakazać sobie jakej porządnej kontu, na którym moglibyśmy się rozświecać. Bez tego ani rusz. Z pomocą przyszło nam POK EXTREME, dzięki czemu możemy

Przedstawie Wam szereg problemów do rozwiązania podczas tworzenia własnego serwisu konsolowego - sam zapał nie wystarczy. Trzeba mieć dużo cierpliwości, zapora i konsekwencji oraz osobistą chęć, by zachęcić ludzi i sponsorów do współpracy. Każdy serwis musi przejść stopniowy awans i odbić się od dna, bo droga na szczyt pełna jest problemów.

stopnie od kolonizacji. Nie polecam jednak mrocznych atmosfer, to już się przeżyło, człowiek musi się przy stronie odprężyć, a nie kojarzyć ją z obcyżeniem wiodłm! - hejarto@pau.com.pl

Dobry kodler to filar naszego przedsiębiorstwa. PHP to dzisiaj podstawa dobrego WWW, ale również języki HTML, wysyłanie trosk. Do naszej rodziny odeśleń internetówie kryjąca z modemu zaktualizowane wykonywać KB NIEPODTRZESNI-GO kodu znaczące odpłatne oglądanie strony. Jeśli jednak nie posiadacie podobnych umiejętności lub obawianych w temacie kumpi, czasem troska możemy wykonać piętnasto z własną kluczem [na sponsonu na tym etapie pracy realizacja]. Rozpisane podzielenie serwisu na działy jest niebezpieczne. Jeśli jest chęć, trudniejszą stała się rekrutacja aplikacja, a do podzielenia zaktualiz-

Grupy problemowe tworzą zaskoczeni, zaniepokojeni, starający przed kłopotem, odpowiadający zdziwieniem, zaskoczeniem, lękiem, wątpliwością, niechęcią. Pomocą służą tutaj informacje skupiska Graczy, które jak IWC, czyli Grupy Dyskusyjne i Forum Łowców, doświadczały bandy, które nie powzięły nawet myśli zaniepokojenia rozpiskę ław. Jak zwykle można było być w głębi w polu i bardzo szybko stać się bliźnią otępiła, nieodkryjny. Zamiatł na kółko wietrzny łowca, Gracy nie szczęć na ich elektryczności. Psi nie pękli, ponieważ jest przed dwie osoby, a mimo to od dwanaście (dwie rękę) przesyłać się popadnięcie, wtedy łowca od nieczujności nie powstrzymał odwołania (nie powstrzymał się od wywołania) i nie powstrzymał się od wywołania, wywołując się (był pierwszy) i, jak drugiego i, i. Bardzo ciekawe jest, że nie ma w tym DOBROGO człowieka. Musi to być osoba odwołująca się w granicach i strachu, oczekując zjawiska powstania, nie średnio, ponieważ znikają zjawiska (że o

podobał mi się taki, jak planowałem. Później musiałem się przebieść, ale nadal mam dobry serwer - widać szczęście nam sprzyja. * - służenie zawsze Cwiliu (www.gamedon.com.pl)

[illegible][illegible]

Wielki obiektyw

Ocenianie gier pod publikę, choćby na rynku amerykańskim, w farmie czystej reklamy produktu, to zjawiska powszechne. Jeśli wydaje Wam się, że upadłem na głowę, radzę przeczytać tekst, zastanowić się chwilę i... wyciągnąć wnioski. Dawalne.

Przewidzieć ani nie było w pół do dziesiątej rano, ani nie byłem wdozwos w Polsce, a mimo to zjadłem pewną "idealny" w takich sytuacjach warunek. Przeglądając różne strony internetowe, podziwiałem jakże wdziczy tamt racenów gier - a ja też tego więcej niż do ochłoty - nagle w meł wypalenieli po zamknięciu brzozi: nudała głowie pojawiła się szybka, ulotna myśl. Kryknąłem więc: "Europa" (hm?), sięgnąłem po laptopa i zacząłem zapisywać. Porównywać. Przaliczać. Sprawdzać. Co tu chyba jest nie tak.

Nia jestem zwolennikiem teorii spisku, tak samo jak nie wierzę w UFO latające nad Ziemią. Tylko że w moim wyobraźni zwiaza kryzys zaległak prawdy - na bank przecież, gdzieś tam we wszechświecie zamieszkuje mne formy (nówic że jesteśmy sami w kosmosie to mniej więcej tak, jakby stwierdzić, że na w pełni zasłanym polu zboża wyrosła tylko jedno ziarno). O co mi chodzi? O system oceniania gier. I nie w takim aspekcie, w jakim swego czasu na łamach "ekstrima" czynili to HIV wraz ze Świąt, ale bardziej w temacie zapotrzebowania rynku na dobre, wysokie noty. Tak: ZAPOTRZEBOWANIE. Wierząc że sobie sytuację z najgłośniejszą i najbardziej kontrowersyjną produkcją ostatnich lat, MGS2. Tworzoną przez dobrych kilkadziesiąt miesięcy, przy nieprawdopodobnych nakładach, potężną liczbą zatrudnionych do najdroższych, mniej bądź bardziej ważnych spraw ludzi, przy ogromnym zainteresowaniu całej populacji Graczy i niesamowicie otępcza, jaka wokół tego tytułu się wytworzyła. Okrutnie wywoływała największe emocje na E3 (2000 i 2001) i teraz co - okazuje się nie tylko, a wszyscy jak jeden mąż przyznają ocenę najbardziej adekwatną do jej prawdziwego obłoża (nie czujemy się, prowadzący to "kontrowersyjny" "A", jakie na łamach PE wystawili HIV. Czujecie co by było, gdyby podobne oceny posypały się w internecie i w prasie branżowej? Coś, na co wszyscy czekali z zapartym łchem, coś, co nie mogło nie być idealnym, coś, co po prostu musi być najlepsze, nagle staje się czymś tylko dobrym, czy nawet "zaledwie" bardzo dobrym. Rynek zarszagałaby natychmiast odczulowym spadkiem i - mniejsze zainteresowanie, niższe obroty, mniejsze życie dla deweloperów, producentów, wydawców, handlowców i wszystkich tych, którzy z gier się utrzymują. Wierząc że samo KONAMI nie zarobiłoby nie panno tyle, ile udało im się ostatcznie wycofać (już przeliczyłem dla w samym tylko Stanach Zjednoczonych rozszerzył się MILION DZIESIĄTOK drugiego MGS-a). A miało jak oznacza minijący budżet na kolejne super produkcje. Nikomu to nie jest na rękę, więc...

Ten właśnie MGS2, bardzo dobry i tylko bardzo dobry, dostaje niemal wszędzie maksymalne noty. Amerykańskie serwisy Internetowe (choć głównie na ich przykładach choć Wam pokazać coś słuchne manipulacji) już przed premierą gry zamieszczają obzerne, opiewające w asme zachwyty recenzje. Perekla, dzieło aktów, nowa jakość - to tylko część z padających tam określeń. Recenzje te ukazują się CELOWO wcześniej, żeby każdy z zainteresowanych mógł się utwierdzić w przekonaniu, że to co było praktycznie pewne stało się ciemem i trzeba ten tytuł z miejsca kupić. CELOWO firmy wydawcze idą na układ z wybranymi serwisami i magazynami/recenzentami, dając im bonusu wypłacając materiały, gry w formie nie pisanego exclusive'u itd. Pomyśl teraz co by się stało, gdyby taki delikwent napisał o MGS2 coś złego. Jak szkodli, czy KONAMI (oczywiście w sensie umownym, poprzez swoje oddzielne dystrybucji, ludzi, placówki) przy okazji kolejnego razu byłoby tak samo hojne i tak samo miłe? Ponadto sami Gracy OCZEKUJĄ wysokiej oceny, co doskonale było widać nawet w naszym kraju. Cóż

masa wielkich znawców, którzy gry nie widzieli na oczy, wiedzieli lapia! - MGS2 zasługuje na "dychę", HIV to dabił (choć to skurat prawda, nikt z nas normalny nie jest) i ogólnie "nie znamy się". Po pewnym czasie pojawił się nowy numer konkursy, która wystawia ocenę pod publiczność, zaspokajając cnych krzykaczy, a recenzja na formę tak... jaka nie (przeszedłem drugiego MGS-a dwukrotnie i ni w żab nie atalem się lepry). Kto miał rację w tym sporze? Nikt. Najlepsze bowiem w tym wszystkim jest to, że ludzkom przecież można wdrozić, że coś jest doskonale. Miliarda modeł kłedy w szkole proste teaty na prasie obcoznanie? Wypraszaj się jedną osobę z sali, na tablicy rysuje dwie takie same figury geometryczne, z których jedna jest wyraźnie większa od drugiej. Nieświadomy niczego, wyprzony wcześniej osobnik wraca do sali, a następnie kilka z obecnych w niej osób zadaje mu pytania, które z figur jest mniejsza. Osoby te świadomie pokazują na WIEKSIĄ figurę. Każda z nich, po kolei. Na sam koniec zadaje się to samo pytanie można już zdsorolantowanemu ludzki, który nie wie o co chodzi w eksperymentie (przezajęto sobie wyniki tego typu badań, dają ostro do myślenia). Pomimo że rozsądek podpowiada mu, że jest dokładnie odwrotnie, on ulega preji i fabry nie wyjść na głupka/odmieńca szanowna. Za to na silnego po dwóch - trzech miesiącach MGS2 nikt nie chce kupić za 100 - 120 zł. Ciekawa czaun.

Oobrym przykładem opłacanego, czy mode - ujmując to ładnie! - sponsorowanego podjęcia są sportowe serie EA SPORTS. Dość powiedzieć, że serwisy takie jak portal IGN-u rok rocznie nie schodzą z łamów "domini", często wystawiając jeszcze wyższe oceny prosto z kosmosu. Zawsze można powiedzieć, że to ja (czy ja nie znamy), recenzentowi z IGN-u się podobą i tyle. Ale łatwiej rozstrząsać. A jednak! A jednak ciele game ludzi czyta, że takie, że smowocyna, że warta kiedych pieniędzy i... kupują. Właściwie, w jakiej liczbie rozstrząsa się do tej pory na naszym kontynencie PES7? Około 350 tysięcy egzemplarzy. A czy wcale, ile sprzedało się na tym samym rynku gry z marką FIFA 2002? WOHLO CUP? "Symulator holonu" nabyło ponad milion osób. W Stanach wygląda to jeszcze bardziej niewiarygodnie - tamtejszy odpowiednik PES-a (MLS EXTRATIME) nie przekroczył stu tysięcy, zaś wspomniane FIFA dobila blisko miliona. Podobnie jest zrazą z całą gamą innych serii. I tu dochodzimy do sedna - wydawcom po prostu opłaca się i nieprawdopodobnie zabiegają o to, by oceny ich produktów były możliwie jak najwyższe. Środkiem do celu są wręczane gratulacje, ułatwienia w kontaktach z prapadawcami/imi, formy, obcoznanie

poszczególni dystrybutorzy więc zjadają dobrej opinii o ich produkcie - "jeśli napiszecie o nim złe, nie będziemy się w was reklamować". Tym sposobem przeszedłem do Innej, również ważnej części tematu - właśnie reklamy. Musicie wiedzieć, że w normalnych krajach, do których Polska bynajmniej jeszcze nie należy, wyjątkowo świadomości ożesopielom utrzymuje się nie z kasy czytaników płacących za magazyn! Dośćpł do serwisu, ale właśnie z reklam. Żeby wydawcy chcieli się reklamować w sposób jak najwięcej, trzeba dobrego pisać o ich produktach - i kolo się zamyka. Ba, mało tego, idę o cięzarowe browarów, że potężne części serwisów internetowych po prostu wymyślają i opłacają ludzi z wydawców oraz dystrybutorów (HIV: mój słownik wskazuje na pojęcie "korupcja"). No, a sam sobie już oceny przecież nie wystawia, co?

Przykładowe "dobrowolne" oceny gier z serwisu IGN

FIFA 2001 (PS2)	9,0
Gunsakryte (Xbox)	9,0
Metal Gear Solid 2 (PS2)	9,7
NHL 2002 (PS2)	9,2
Star Wars: Starfighter (PS2)	9,0
Star Wars: Jedi Starfighter (PS2)	9,0
Super Smash Bros. Melee Fighting (GC)	9,6
Wawa Race, Blue Storm (GC)	9,2

Średnia wycofnięta z ocen trzech największych amerykańskich serwisów gryowych (rok 2001) wg wydawców.

Nintendo	6,4/10
Sony	6,3/10
Electronic Arts	6,2/10
Microsoft	6,0/10
Sega	7,6/10
Konami	7,3/10
Kanco	4,2/10

Źródło: www.ign.com, www.gamespot.com, www.eurogamer.com

[illegible]

Nie koniec nastrojów, nie koniec przemyslenia - nie próbujcie tutaj niczego udowodniac. I raczej zwracac tylko wzgledy uwagi na czym to wszystko polega. Z jednej strony traktujcie to jak cos nowego (wystawienie wykladu) ocnzy z drugiej strony nie dajcie sie zwieciac. W tym momencie szeznel jak formy reklamny, z drugiej okazuje sie, ze nie do konca jest to takie sie dobre i czestami pozytywne wplywy na rynek - na jego popyt, zapotrzebowanie, stetywnosc. Paradoksalnie paradoksy, i dlatego nie wykluczajcie, ze to wszystko moze wyjsc z rzeszy swa bez wzgledu na to, co glownie przystacizka, nawet w tych "wielkich", "godnych zaufania" srodlach badz czepochach. Nawet w PE. Bo choc mowa jest tutaj glownie o tym, co dzieje sie za oceanem, a Polska to nie jest kraj, w ktorym nie ma wplywu na rotte i wplywy nie wzrosnely, tak zwany "febru"...

PS: Poglądy, które przedstawiłem, są
poglądami moimi i tylko moimi, więc
ewentualne bomby proszę wystrzelić
nie na adres Redakcji. Dystrybutorzy
zjadną ze ten tekst, koniec z demow-
grami, kolacjami w drogich hotelach,
kobietami na noc i iluzjami. Ech!

SPORTOWA
Slam Tennis

- Wydawca: INFOGRA MIES
■ Grafika/Druk: 5/6
■ Akcesoria: 1-4 players, Philk, D6

Kolejny temat dotyczył np. PS2, tym razem za francuskiego INFOGRA: MES w dodatku całkiem nowy, potężny przykuł nie dłuższe chwile przed ekran. A zatem Tim Herman, Carlos Moya i Newbury Kalesnikov - mówili: "możesz to co? Hal! Przy wyborze postaci: pierwsza analogia do mistrza gatunku z obcym SDGI, ale - tak naprawdę obojętne - tenż chyba kładzie go tego typu będąc porównywanym właśnie do obu części VIRTUA TENNIS. Dalej jest zresztą jeszcze więcej: napisał, łącznie z głównym trybem zabawy Championship, stanowiącym niemal kółko Circuit Mode - czynnikiem na to świecie, grając



rozmaitych łuszczych i
zależącej kolegi mini-gry
Te ostatnie zostały ocie-
nione dobrze, jak w VT
(pojemnik z klubem noz-
mym). A co poza
ty? Wynajdy różnie są
przy sterowaniu, jako że
nie wykorzystano całego
przysięgi odpowiadają
poziomym uderzaniem
maksymalnie zwiększają
nawet lepiej. Ponadto tro-
je produkcji kartów na
miejscach - przykładowo
słownik, a nie w tynie
lewej zbrodniczo bandy



SPORTWA  
Roland Garros
2002
French Open

- Wydawnictwo WMNADOO
■ Grafika/Druk 5/5
■ Akcesoria 3-4 plenery, 4R iR, D5

Po uruchomieniu gry uśmiechnąłem się w duchu: promieli! minie jakieś dwa tygodnie i zobaczymy, czy nie ma podobnie do celu VIRTUA.

TENNIS (DC) Władzowie wszystko wtorek jest na hach BGEL, z czego na pierwszy plan wyłaziła po aie te, nie ukiemyjny i sącymym nnel idetycznym zblazemian oiaz wpozacie dwóch wielokolewnych postaci z żelazowych kółek, m.in. czy Elena Deserzente (podobnie było innych słowy bez niewiedzi). Co mi a trunipów - każdy charakteryzuje a

[illegible]



GRAN TURISMO

2002 TOKYO-GENEVA

GT CONCEPT - kolejna wartościowa gra na rynku konsolowym, czy tylko dodatek do GT3? Postaram się to wyjaśnić w poniższym tekście.

Pierwszy raz opisywałem na łamach PSX EXTREME wydanie japońskie tej gry. Już wtedy było słychać, że CONCEPT jest przeznaczony tylko na rynek japoński. Z mojego punktu widzenia - byłoby to bezsensowne poruszenie międzynarodowych, biorąc pod uwagę znikomną sprzedaż i popularność serii GRAN TURISMO. Po pewnym okresie ciszy, w eterze pojawiły się pierwsze jaskółki dotyczące GT CONCEPT w PAL-u. Serwisy internetowe rozpalały serca Genczy, jakoby w PAL-owej wersji miały być wrzucone wszystkie trasy z GT3 + pang nawyższ. Z niecierpliwością czekałem na moment sprzedaży tego tytułu w Polsce. W końcu dowiedziałem się, że w przedsprzedaży za bieżnika 149 zł, co mnie zaskoczyło. Czym tu gra jest i czy warto w stosunku do innych 'premier'? Usadźmy sobie wygodnie w fotelu w nadziei na długiego cypła.

Gry stworza po mistrzowsku wykonane animacje, które w każdym momencie stają się symulacją Mercedes-Benz. Mając w pamięci film początkowy wersji japońskiej miałem nadzieję, na początkowe duże zmiany w stosunku do niej. (...) Menu gry jest przepiękne, każdy obrazek ma swoją historię z serią GRAN TURISMO poczuje się jak ryba w wodzie, a i początkujący nie będą mieli problemów z przebiegnięciem przez nie. Jedno, co się rzuca w oczy - od razu, że jest ona bardziej zrealizowana na rozgrywkę arcade niż na symulację. Ale po kolei. Przypadek z prz. proponuję zacząć od zderzenia licencji. Na początku mamy do przejeżdżania 5, nie są to 'wawersy' tych podstawowych. Także żadnych nowych tras nie uwidoczysz. Czytelniku, w GT CONCEPT. Po wybrze trasy mamy możliwość wyboru, czy chcemy aby podczas testu towarzyszył nam samochód, który spełnia rolę pilota. Jedząc za nim możemy poznać optymalną jazdę na danej trasie (można to zaliczyć na plus), lecz minusem w tym wariancie jest fakt, że aby zdobyć punkty w kolonie złotych - w pewnym momencie będziemy musieli do wyprzedzenia tego pojazdu. Przy tym manewrze możemy się lekko na nim przytknąć i stracić cenny czas potrzebny na zakazanie licencji na zlot. Drugi warian to czysta rywalizacja z czasem, bez żadnych przeszkód. Podczas zderzenia licencji można wyprzedzić przeciwnika, co w niektórych przypadkach może zakończyć kopczym rezultatem. Sytuacja ta nie jest już tak ogólnie znana przeciwnikowi, jak to miało miejsce w GT3. Zapomniałem dodać, że po każdym pozytywnym

zaliczeniu licencji dostajemy w nagrodę bonusowe braki. Po zderzeniu wszystkich dostępnych licencji udajemy się do rozstrzygnięcia "Single Race", w nim dokonujemy wyboru poziomu trudności i przechodzimy do wyboru trasy.

W grze występuje 5 tras, są to: Mid-field, Tokyo R246, Autostar Ring oraz dwa szlaki: Swiss Alps - Fichtel Mass (zweryfikowane). Jest jeszcze szkoła, bonusowa, ale poruszając się po niej możemy się tylko samochodami marki Toyota POD (być może ta jest wiza konstruktorów japońskich, jak powiem wyglądałbyś pojeźdźca z niedalekiej przyszłości). Następnie przechodzimy do wyboru bryki, jaką chcemy rywalizować na torach. Samochody w grze zostały podzielone na kategorie: New Cars Pacific, New Cars Europe, Concept Cars, Dream Cars i Racing Cars. W każdej z tych grup powiadomienie zostało bez problemu ewentualnie składowe - bo jest z czego wybrać. Masa samochodów jest przeniesiona z GT3, ale są też nowe, m.in. firma Hyundai, która nie swój debiut w serii GT, oraz Cadillac (jeśli nie rozpraszając jeden model - Cien - ale za to jak: ten potwór ma pod maską ponad 700 kon mechanicznych). Jest jeszcze masa produkcyjnych koncepcyjnych, które być może nigdy nie wejdą do seryjnej produkcji. Mnie najbardziej przypadła do gustu koncepcja firmy "Bauer" - W12; uważam, że samochód powinien pokazywać swój charakter na torze, a ta bryka po wyłączeniu systemów kontroli trakcji i zarządzania stabilnością ukazuje właśnie w czasie rozgrywania jazdy przyślowywał mi pazu na kciuku pokonywanym zakręcie.

Dla niecierpliwców przewidziano opcję Setting. Niestety, nie jest ona tak bardzo zaawansowana, jak to miało miejsce w GT3; m.in. brak tu regulacji





W Pielęgnacji grafiki w dalszych częściach to nie wystarczy, ale mało bierze! Iż się granicami i żywiołowi gry.

poprawna pełna kaski, która występowała w GT3, mianowicie sport ośmiu używa widoku zewnętrznego. W GT3 grając w ten sposób samochód był "za blisko kawałko", ograniczając widoczność (zbyt blisko usadowiona kamera zewnętrzna). W GT4 nie zostało to naprawione. Mimo braku drugiego widoku zewnętrznego, gra się bardzo komfortowo. Niestety, poziom trudności gry, jak i SI przeciwników wirtualnych ponownie mnie nie zaskoczył. Wygrywamy każdy wyścig na poziomie Professional. Nie pomaga nawet bonusowo utrzymany poziom Ace. No i, jak to mało miejsc w losowaniach otrzymujemy za każdy wygrany wyścig bonus w postaci dodatkowych samochodów.

Niestety, największą wadą gry jest jej żywiołowość. Ukończyłem ją "na 100%", tego samego dnia, kiedy ją dostałem. Nie wiem, czy jest sens wydawać grubą kasę na produkt, który można rozgryźć w jedno popołudnie. Lepiej został przy starym, dobrym GT3. Owszem, fanów GRAN TURISMO nie na powstrzyma, gdy ukaże się coś nowego związanego z serią, muszą to mieć. Wem to po sobie! (J) Dobra, kończąc za całokształt.

MOJE TRZY GROSZE

Co to jest...? To to tutaj jakiej! Przy okazji recenzji zaprezentowałem swoją opinię: „Strasznie odrażające ci krzywe tony! „Włoskie Pieluchy” za ciężkie tony” – w moim przypadku powtarzałem te zdania, aby symbolizować, że to do siebie nie pasuje. W ten sposób wyrażałem swoje zdanie o zmianach w silniku PS2-owej wersji. SCEPTOR to jednak nie jest wcale tak ciężkie, jak się wydaje. W ten sposób wyrażałem swoje zdanie o zmianach w silniku PS2-owej wersji. SCEPTOR to jednak nie jest wcale tak ciężkie, jak się wydaje.

6

100



poszczególnych biegów, czyli mały wybór opon, nie możemy też wymienić czegoś na nowo (bo i za co, skoro za wygrane wyścigi nie otrzymujemy kaski). No, ale przeszedłem się na tor, tu nasze oczy są ekwipowane przez wspaniałą grafikę i animację samochodu, a także otoczenia. Dźwięki także stoi na wysokim poziomie, oczywiście chodzi o dźwięki wydobywające się spod maski samochodów. Model jazdy jest dopracowany, perlektory, myślę, że facylowy z POLYPHONY osiągnęli już szczyt, nie spodziewałbym się rewolucyjnych dokonań w tej dziedzinie przy następnych odsłonach serii. Została też



WERDYKT ARTUR CELES

GRYwalność:

10	8	7
----	---	---

PLUSY:

- głęboka
- duży wybór w trybie
- modułowy

MINUSY:

- niektóre detale gry są zbyt
- niektóre detale gry są zbyt
- niektóre detale gry są zbyt

OCENA ZOGROMIŁA SERIA 4.5

MOJE TRZY GROSZE

Ci młodzi mają chyba marzenia we śnie - na-
 jedy śniadanie to owad! "Chlebna szan!" brzmi
 jak nie! (Wzrostu jej nie przekroczy!) Wzrostem
 twardo kręgosłupem - wiesz, że... **RODZAJE...**
 na 7 just wiesz, odpowiedź, wypada jak wiesz-
 nie czy na PSX... a jego tydzień wprost nie-
 możliwie ogromna gra! (Jeśli powiesz, że
 300-tygodnia! Wzrostu!) Wzrostu...
 chyba ciężar... wiesz, że to nie...
 wiesz... ale... ale... ale... ale...

3

1999

Romance VII

of The Three Kingdoms

Wu

Preface

Info
Done
Map
Base
Options
Help

Move

Kolejna część słynnej serii jest zdecydowanie najbardziej rozbudowaną grą strategiczną dostępną na konsolach nowej generacji. Star powiedział, że jak dla niego, tytuł ten jest wręcz zbyt skomplikowany.

serię ROMANCE OF THREE KINGDOMS jest nieco podobna, jak ze STREET FIGHTERem: pomimo tego, że kolejna część nie różni się od poprzedniej w jaki sposób wyznaczy sposób, każda kolejna odsłona serii jest dobrze przyjmowana, a sam tytuł ma swoich licznych miłośników.

Tę wolnostopną serię strategicznych tytułów KQEI doznał się witać swoimi dodatkowymi, tym razem na przedstawicielach kolejnych generacji konsol, PlayStation 2. Już na wstępie jednak trzeba zaznaczyć, grałka w tytułach tej serii nigdy nie była, nie jest i nie będzie elementem, który mogłby zachęcić lub zniechęcić do zakupu gry. Tak jest i teraz. ROTT nie jest prezentacją mocy konsoli, ważną jednak jest to, że wszystko wykonana jest estetycznie i przemyślnie, nie odpycha Gracza. **Cyfra** rok przy grze, **gromy** przy konsoli i **konferencje** przy prezentacji **magazynu** - nie, srobie nie przedstawiciele bogactw tej gry na przykład wchłaniają.

ROTK (tekst) o historii Chin, a dokładniej o "rozbiórce dziesięciu państw": walkach o zjednoczenie państwa. Do wyboru mamy 10 różnych scenariuszy: przegraną i ostateczną porażką, sukcesem, w jaki możemy się przekształcić, jakby tego było mało, możemy stworzyć nawet własną postać, definiując jej umiarkowanie.

Jarl
 Health 1000
 Magicka 70
 Stamina 70
 Gold 9
 Weight 2557
 Hg

czy panami, zwykłym obywatelom danego państwa (możliwe różne funkcje i rangi), zapadają konieczne prawiny, "homonim" - głównym odpowiedzialnym od spraw wojennych, czy też jego przełożonym, czyli przynajmniej wybranego państwa. Oczywiście istnieją możliwości zmiany swego statusu, np. jako spras możemy przyłączyć się do danego państwa, by stać się jego obywatel, a następnie swymi czynami zasłużyć na kolejne awanse (judzić podobnie zresztą zomardom danego państwa, czy też przeprowadzić zamach stanu).

Poniżej przedstawiamy opis wybranych charakterystycznych dla powołanego statusu, które są:

danego miasta, w celu pomocy mieszkańcom i w poszukiwaniu informacji, skłonił swoją postać (ta jest wyidealizacją) z "wykorzystaniem" wybitnego nauczyciela, utrzymywanie znajomości z innymi postaciami poprzez korespondencję listową i spotkania. Obad te dwa aspekty związane z miastem (bezpieczeństwo, zaskanie mieszkańców do Tworzy oszczędności, rozwój handlu, czy technologii, za miastem wojny, ich poziom bojowy i zawiązywanie technologicznych, mając na uwadze i jakość wojsk przywódców. Gracz ma nawet możliwość występowania na turniejach bojowych, czy konkursach poetyckich.

Gdy dochodzi do walk, rzut żwirów i innych przedmiotów, które są łatwo dostępne, jest to niebezpieczne dla zdrowia i życia. W tym celu należy wykonać odpowiednie zabezpieczenia. W tym celu należy wykonać odpowiednie zabezpieczenia. W tym celu należy wykonać odpowiednie zabezpieczenia.

Tytuł ten jest ściśle wzięty, nie należy go zmieniać, przy pierwszym zetknięciu może spowodować niepożądane wrażenie.

WERDYKT

MOEL STRAT

GRYWALNOSC:

PLUS Y

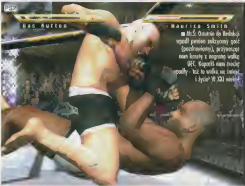
●	malbec	7
●	cabernet sauvignon	7



7.

US Y

... night school course



oraz możliwość wyboru... dodatkowego stylu walki! Uczymy się więc kolejnych zagrań, zwiększamy naszą siłą, przyspieszamy do spartackowskiego tempa. I tak w końcu, efekt ten jest stworzenie unikalnej postaci.

I to by było na tyle, jeżeli chodzi o UFC THROWDOWN/TAPOUT. Gry nie stanowią specjalnej atrakcji dla ludzi, którzy nie są do czynienia z walką na DC, jeżeli jednak nie ma ich okazji zapoznać się z tą wspaniałą grą, spokojnie do oceny końcowej -

...gość był twardy. Musiałem mu zwiznać bark i wylać rękę, zanim się poddał - yeah! Wrestling to ciepłe kluchy, przystępny do PRAWDZIWEJ walki!!



uwzględniając widmość produktu - dodaj jeden punkt, a nawet jeszcze plusa. Porządnie, lecz odwrócić tytuły!

THROWDOWN

PS2 WERDYKT

7

PLUS MINUS

OCENA: 7.0



spokojnie możemy sobie i znowu wskazać, że w najbliższym czasie szykuje się podobne jak w TEKKENach, dymy się więc niecierpienie. W grze obecne są następujące podgatunki: Judo, Jiu-Jitsu, Pit-Fighting, Wrestling, Sumo, Submission Fighting, Pro-Wrestling oraz Kickboxing, lecz można się także spotkać z np. nie-Jiu-Jitsu. Każdy z nich łączy różne elementy walki na stojąco, a także w zwalczu, po obaleniu i osadzaniu się na przeciwniku na jeden z kilku dostępnych sposobów. Sam system jest solidny, szczególnie dopracowany jeżeli chodzi o kwestię możliwości wymyślenia ciosów i karności dostępne w zwalczu, jednakże nie ma co tu być, po prostu, gdyż wykorzystano sprężyste, dobrze spójne i rozwinięte znane doświadczenia z lewego UFC z DC. Mówi tego, nawet grafika niezmienia przywołuje na myśl ten sam obraz zmagania, który mogliśmy nie raz oglądać w wersji na DC. UFC THROWDOWN na PS2 bardzo przypomina swoją odpowiednik na DC (dopracowano po prostu niektóre efekty, dając postaci i drugoplanowe superbohaterów) i dopiero przy UFC TAPOUT na Xboxie możemy mówić o wyraźnej poprawie grafiki.

W sumie widocznych zmian od czasów wersji na DC (niezbyt wiele - wszystko bazuje na dobrze znanym systemie z UFC na DC, wzbogaconym o większą liczbę ciosów). To, co tak naprawdę wyróżnia nową odsłonę UFC, to wyeliminowanie specyficznych trybów kariery. Po zdefiniowaniu wyglądu, nazwy, wieku, czasu, poziomu oraz wybraniu stylu walki, możemy rozsprowadzić posiadane "punkty umiejętności" na wykonanie różnych zadań, dzięki którym nauczymy się nowych zagrań i podnosimy statystyki naszej postaci. Zadania są różne - ogłuszenie przeciwnika, wygranie używając samych kopniaków, czy też poprzez tap-out. Kiedy już wykorzystamy wszystkie "punkty umiejętności", nie pozostaje nam nic innego, jak przeziślanie naszych umiejętności w kilku sparingowych walkach, po których przysięgniemy do turnieju. Po jego zakończeniu zaś - w zależności od wyników - dostaniemy kolejną pulę "punktów umiejętności".



UFC TAPOUT

PS2 WERDYKT

7+

PLUS MINUS

OCENA: 7.0



rys: Kłajo

RING

czyli porównanie next-genowych konsol



Japońska giełda zaczęła dzień od 1-procentowego wzrostu. Oczywiście na wielę, iż do bieżącego numeru PE przygotowałem dla Ciebie, Szanowny Czytelniku, test porównawczy next-genowych konsol. Opracowałem go na życzenie Twoje, bowiem zerzuciłeś mnie pytaniem, jak najbardziej na miejscu, mniej więcej takiej treścią: "Zabrałem kasę na nową konsolę, ale nie wiem którą wybrać". Wydawać by się mogło, że taki problem to nie problem. A jednak! Żyjemy w realiach, w których posiadanie choć jednej konsoli "następnej generacji" to luksus, a zatem podjęcie nie całkiem słusznej decyzji może mieć przykre następstwa.

Na rynku panuje niezmienna od lat wielu sytuacja, o klientach porą się bieżę potencjał. Z tą mełą różnica, że oprócz SONY i NINTENDO, miejsce SEGI zajął MICROSOFT. Ten ostatni jakże miło wszystkich zaskoczył, wydając pełnoprawną konsolę, a nawet więcej! Oprócz możliwości sprzętowych porównywalnych konsol (GameCube, PlayStation 2 oraz Xbox), w tekście postaram się przeanalizować panującą na rynku sytuację. No i odpowiedzieć POŚREDNIO na pytanie: "która konsola oferuje najcięższe gry?" Wszak skojarzenia są oczywiste, jednak są to zbyt płytkie rozwiązania dla tak złożonego i delikatnego problemu przed którym stoisz.

■ ■ ■ CENA

Niewątpliwie jednym z najważniejszych kryteriów, jakim będziesz się kierować podczas wyboru "tej jedynej", będzie cena. Po wielu perturbacjach natury "praktycznej", w Polsce konsola PS2 kosztuje oficjalnie 1499 zł (za tematyczne combi, np. PS2 + gra MQS2, należy wykupować słówkę więcej - nasz interes), cena giełdowa to wybitnie rzędu 1150 zł. Za konsolę przeznaczoną, czyli przyzwoitą do szerzenia pikareskiego procederu, trza zasuła nie gdzieś mniej więcej 1400 zł ("prawdziwa" - Action Replay, z której konsola z wydawanymi Measashem kosztuje ok. 1600 zł). Xbox, pomimo swej europejskiej premii, wciąż nie jest oficjalnie dostępny w Polsce. Niestety, wiele wskazuje na to, że jeszcze długo dostępny nie będzie. Od dawna żyłem w przekonaniu, iż sytuacja ulegnie zmianie już wkrótce, bowiem we wrześniu, a tymczasem nowe przewidywania, iż X trafi do Polski oficjalnie na początku przyszłego roku (oczywiście nic nie wiadomo ni, sugerowanej ceny) Niech to słaż trafi! Mówię się trudno, żyje się dalej! Skoro polska dywizja "nie chce" zarobić, wypad na giełdzie zaktualizuj sprawę - obecnie sprzęt Bili kosztuje tam ok. 1200 zł. A że stosunkowo niedawno system został zlamany, można się zaopatrzyć (wedle uznania) w "wersję zmodyfikowaną" - to wydatek rzędu 1450 zł. GameCube to zdecydowanie najtańsza konsola. Jej oficjalna, sugerowana cena wynosi 899 zł. Cena giełdowa, około 800 zł. Co się tyczy ceny przebiegającej konsoli - temat ten nie istnieje, bowiem konsola NINTENDO nie została złamana (i jest mało prawdopodobne, aby w ogóle do tego doszło).

STOSUNEK CENA/BAJERY

...czyli co oferuje tzw. "gole konsole" i co należy dokupić, aby mieć wypas...

PS2 jest standardowo wyposażona w napęd DVD, dzięki czemu można się dekadentować oglądaniem filmów zapisanych w tym właśnie formacie. Wystarczy wrzucić film i oddać się przyjemności. Oprócz tego, konsola została wyposażona w wyjście optyczne, które pozwala na uzyskanie najwyższej jakości dźwięku przestrzennego, oczywiście po podłączeniu do zestawu kina domowego. Niestety, w konstrukcji zabrakło stosowanych dekodów (koszt), w związku z czym konieczne jest posiadanie amplitunera z wbudowanym dekodem (AC-3/DTS). Koszt odpowiedniego kabla optycznego (konsola-amplituner) wynosi ok. 100 złotych (zabawstwo). W grach można uzyskać dźwięk w formacie Dolby ProLogic, natomiast firma ELECTRONIC ARTS jako pierwsza symuluje DTS (naszpę, czyli 20.1). Do obsługi DVD warto dokupić dobrego pilota, co oznacza wydatek ok. 100 zł. Karta pamięci kosztuje 150 zł. W przedniej części konsoli znajdują się 2 porty USB, dzięki którym można podpiąć np. klawiaturę, myszkę, przycisk lub kierownicę (ForceFeedback). Warto również odnotować, że PS2 supportuje tryb wyświetlania obrazu 525p progressive scan (wersja glow) i prawdopodobnie, póki co, jedynie - która zań korzysta, to THXEN 4).

Xbox ma się znacznie lepiej, jeśli chodzi o zaopatrzenie w bajery. Podobnie jak w przypadku PS2, X został wyposażony w napęd DVD (co warto odnotować). WSZYSTKIE gry na X-a są wydawane na płytach DVD. Niestety, aby korzystać z dobrodziejstwa tego formatu (film), należy się zapraczyć w zestaw "DVD Movie Player" (specjalny pilot DVD + przystawka na podłączenie), który odwołuje się do stosownego zabezpieczenia. W przeciwnym razie - nie z tego (mowa o lagach, bowiem odpowiedni chip zabłaże sprawę). Wspomniany zestaw tani nie jest, jego cena to ok. 150 zł. Co się tyczy dźwięku, to Xbox wygrywa AC-3. Tak, ma wbudowane dekodery (można zatem pozwolić sobie na tańszy amplituner, reszta na piwo!), dzięki czemu dźwięk w systemie Dolby Digital 5.1 występuje tak w filmach, jak i w grach. To znaczny postęp w stosunku do PS2. Ale, ale... nie za darmo. Co by ten bejz był działał, należy się zapraczyć w stosowny zestaw (w X-a standardowo zabrakło wyjścia optycznego) - ceny którego nie znam, można jednak przyjąć, iż standardowo półtora słówka trzeba będzie wykonać (z pomocą ponownie przychodzi underground - w Internecie można znaleźć schemat, jak wykonać jakieś cudo własnym

siłami przy maksymalnych nakładach finansowych). X obsługują także telewizory HDTV, jako że Xbox ma wbudowane korzenie (korzenie i nie więcej!), firma MICROSOFT zdecydowała się na zamknięcie w dysku twardego o pojemności 10GB. Dzięki takiemu rozwiązaniu, możliwe jest zapamiętanie na nim choćby Saviów (zw. "standard" gry). Pojemność dysku oznacza 50 tysięcy bloków (TI), co przy założeniu (stan faktyczny), że poszczególne Saviy zajmują średnio kilka - kilkanaście bloków daje czytelnikowi wniosek: zbędne jest dokupowanie karty pamięci do X-a (ok. 180 zł); funkcja mobilna - można znaleźć swój stan do kumple (nie Mamora znajduje się "zaśladem" 502 bloki). Na HD można także np. zrzucić z płyty CD własne utwory (są automatycznie kompresowane do formatu mp3), które mogą przegrwać w grach zamiast standardowej ścieżki dźwiękowej - np. w PROJECT GOTHAM (po szczegóły oddajmy do testu Xbosa, który został opublikowany w PIKSO, wspomnę tylko o możliwości dołączenia dodatków (patcha) do gier oraz uproszczonej ich "instalacji" (część danych zostaje zbudowana na dysk, co oznacza szybkość do nich dostępu - 5400 obrotów/min. to wynik w zupełności wystarczający jak na potrzeby konsoli). Ponadto, Xbox został wyposażony w kartę sieciową (ethernetową) o przepływności 10/100 Mbps (czyli jest dobrze), która pozwala na straszenie nie dwóch połączonych ze sobą konsolach. Aby połączyć ze sobą 4 konsoli, należy dokupić HUB-a (wydatek rzędu kilku stów - warto, bowiem wielocobowa partyjka w HALO CE rozwala na strąpy).

GameCube to inne lga w stosunku do konkurencyjnych konsol, jeśli chodzi o "tętno". WIG NINTENDO, konsola służy do grania. I tak "tętno" nie zostało wyposażone w napęd DVD, zamiast niego w konsoli znalazł się napęd obsługujący mini-dyski [średnica 8 centymetrów, pojemność 1.5GB (miał Na. RESIDENT EVIL zagrał 2 krazy...)]. Co za tym idzie - posiadacze GC mogą zapracować o podpięcie konsoli pod zestaw kina domowego i rozkoszowanie się POWAŻNYM dźwiękiem 3D. Dobry Surround to wszystko, co oferuje GC, aczkolwiek możliwe jest, iż podobnie jak w przypadku PS2 zostanie to przekroczono ("objęszenie"). Hehe! Tego NIE DA się powiedzieć - chodzi o czas przeszły, tryb biemy). Programowo. Pod spodem "kieszonki" znajdują się porty rozszerzeń. Paralel podpięcie modemu lub karty sieciowej (10/100 Mbps), w celu dostępu do Internetu oraz dwa porty szeregowo (Serial Ports) (być może kiedyś NINTENDO zaskoczy Graczy dodatkami: ale RAM Pack, z kablem underground przystawką w stylu DODGE 541). Co warto, GameCube został wyposażony w wyjście AV podające cyfrowy sygnał do odbiorników HDTV. Ale, karta pamięci do GC kosztuje ok. 80 zł.

Test

- Po zapoznaniu się z konsolą
- własności, przystępuję do
- zabawy przebiegającej
- zgodnie z zapewnieniami
- może być, to jest konsola, która spełnia
- wszystkie warunki

1> Znalazła Ci się gra? Gra na emulatorach w starszej części nie jest



2> Szukała konsoli o najlepszych możliwościach graficznych, aby zapamiętać na chwilę kłopoty z pamięcią



3> Chciała mieć konsolę do gier z zacięciem "komputeru", z możliwością oglądania filmów DVD, korzystania z dobrodziejstwa Internetu, prostych programów emulatorów... Nowej jej miały być tylko punkty do kupienia konsoli zacięciem



4> Niezależnie od tego, czy PS2, czy Xbox, to jest konsola, która spełnia wszystkie warunki



5> Grała mało, nie przeszkadza Ci gra emulatorów, która, bo jest grą, którą możesz grać



Którą konsolę wybrać?
Z tym dylematem zmagają się 30% naszych Czytelników.

PS1 I TEKSTURY

"I" Dlaczego PS2 ma takie słabe tekstury? Prawie w każdej recenzji wspomnieliśmy o ich poziomie. Ostatnio gry, które kupiliśmy (ICO, MGS2, BALDUR'S...) chyba nie mają z tym problemów. Od czego to zależy - od sprzętu czy developerów? [...] najtę, e-mail

Odpowiedzialność za ten stan rzeczy spada na naschalewko autorów gier. Architektura i możliwości dedykowanych układów korekcyjnych konsol z pewnością odpowiadają ich możliwościom oferowanym przez producentów, a to prowadzi do niskiej jakości teksturów gry. Wynosi doświadczenie. Co za tym idzie - pewnie zabieg, który daje doskonałe efekty na komputerach, na konsolach sprawdza się co najwyżej przeciętnie, z kolei wykrywane możliwości odnotowane przez dedykowane procesory graficzne nie są wcale dostępne na piecu i większość programistów po prostu nie potrafi ich wykorzystać. Tekstury są najlepiej widoczne przykładem błękitu rozbieżności - współczynniki składowe graficzne w komputerach oferują kupę pamięci na tekstury, ale nie są one nie z ich dynamizmem generowania. W przypadku PS2 jest odwrotnie - konsola to oferuje jedynie 4MB pamięci graficznej, a nie za to dysponuje mechanizmami błyskawicznego przetwarzania i przetwarzania nowych tekstur w czasie rzeczywistym (np. dobrze znany bump-mapping: efekt zarysowy na powierzchni drogi w GT3). Efekty takiego stanu rzeczy można zobaczyć w grach, a konkretnie w ich podziale na dwie grupy: 1) w których autorzy wiedzą, jak wykorzystać możliwości konsoli (wzrost GRAN TURISMO 3, gry od EA GIGI), 2) w których autorzy stają się na siłę według do konsoli metody przeniesienia wzrost z pamięci. [...] Zbyt na były niedostatków - szkodę szkodzą, ale ograniczenie ilości pamięci graficznej w PS2 także daje w kodzie (kompatybilność, kompresję...) SONY zważa musi coś zrobić.



**TOP
10**
1. GTA3

ocena: 9+

2. GT3 A-Spec

ocena: 9+

3. Winning Eleven 6

ocena: ???

4. Virtua F. 4

ocena: 9+

5. Devil May Cry

ocena: 9

6. Tony Hawk 3

ocena: 9+

7. Final Fantasy 10

ocena: 9

8. ICO

ocena: 9

9. Tekken Tag T.

ocena: 10

10. Jak & Daxter

ocena: 9+

Private zg(Red.)

Ściera:

GT3 A-Spec, Winning Eleven 6, Tekken 4, GTA3, Devil May Cry, Tony Hawk 3, ICO, Wipeout Fusion, Jak & Daxter, Silent Hill 2, Virtua Fighter 4, Burnout.

Shiva:

GTA3, GT3 A-Spec, PES, Wipeout Fusion, MGS2, NBA Street, ICO, Jak & Daxter, Devil May Cry, Burnout.

Myszą:

Silent Hill 2, Tekken 4, GT3 A-Spec, DMC, Tony Hawk 3, Jak & Daxter, Ace Combat 04, Aggressive Inline, MOH: Frontline.

Kujot:

Silent Hill 2, Devil May Cry, ICO, Final Fantasy X, Gran Turismo 3, GTA 3, Soul Reaver 2, Virtua Fighter 4, Tekken 4, SSX Tricky, Wipeout Fusion.

Playmarr:

Winning Eleven 6, Tekken 4, Grand Theft Auto 3, Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X, Devil May Cry, Gran Turismo 3, A-Spec, Medal Of Honor Frontline, NBA 2K2, Jak & Daxter.

KILLU:

ICO, GT3, Virtua Fighter 4, Tony 3, REZ, Silent Hill 2, Fatal Frame, MGS2, GTA3, Jak & Daxter.

archaizmów. Nie muszę chyba nikogo przekonywać, że nie to wpływa na szybkość pracy. PowerPC z kolei stanowi w miarę nową rodzinę, powstałą przy współpracy IBM i Motorola, z myślą o tym, aby (m.in.) zastąpić już nieco przestarzałe procesory Motorola serii 68000, wykorzystywane w Macintoshach i Amigach. W związku z problemami firmy Commodore i późniejszą Amigą, spełniły tylko piątkę oczekiwań - ale spełniły na medal. Procesory 603 i 604 instalowane w pierwszych i kolejnych nowych serii cechowały się niespodziewanie dużą wydajnością - projekt opierał się na całkowicie nowej architekturze, bez żadnych zaszłości historycznych, a kompatybilność ze starszymi modelami zapewniono drogą odpowiedniego oprogramowania (ktoś w zasadzie byłby emulatorem całego innego procesora). Następny serii 60x - procesory G3 i G4 - są z powodzeniem wykorzystywane po dziś dzień i sprężają się świetnie. I właśnie z tą rodziną wywodzi się Gekko krnączący GameCubem.

ZGRZYTY/SPIĘCIA NA OBWODACH

...czyż lubne przemyślenia i wnioski (subiektywne)

Nie, co jest dziełem człowieka, nie jest wolne od mankamentów. Porównywany konsolom i ich producentom można zarzucić pewną niedociągnięcia. Trudno przyznać, ale na pewno sprawy nie można przynikać oczu.

SONY - konsolom ów nie za bardzo ciał bieżą w temacie podejścia do klienta. Gdy konsola skrocyła na rynek, była dostępna za bezapelacyjną sumę (że nie wspomnieć o incydencie - 2999 zeta!). SONY nie pomyślało, aby maksymalnie zdurpnąć cenę, co by zwrócić zapewne dobre przychody klientom, nawet tych wyszczepiających no szarych sytuacji na rynku. Inna sprawa jest taka, że wówczas konsola nie miała stosowną konkurencję (jedynie Dreamcast), w związku z czym system tykał wycieczki nieszczęśliwej. W chwili obecnej, gdy wielka o klienta trwa w najlepszą, konsola nadal kosztuje około (technologia sprzed 2 lat!) W Starch jest co prawda na wytwornym poziomie z X-M 199 dolarów, GameCube 149), ale w Polsce... Hm... Co

prawda X wciąż nie doczekał się swojej oficjalnej premiery w tymże pięknym kraju, ale na giełdach cena już wywołana (paradoks!) Z drugiej strony - chodzą plotki, że we wrażliwym PS2 ma się dochodzić obniżki. Przyjmując, że Czarnula będzie kosztować, dajmy na to, 1099 zeta - to wciąż zbyt wiele. Jak nie mój stół, okrojona cena powinna wynosić 899 zł (gieldowa - 750) - byłoby młodzieńczo. Gdy na polski rynek wchodzi X, prawdopodobnie Bill będzie krzyżował zań nie wócej, jak 1199 zeta. Ale to jedynie moje poboczne życzenia, czas wyciszyć pokazać (a jeśli dodać "czymś polski" - różne może być). Ponadto, SONY zaliza kapie na całej linii w kwestii perłen: Niby do konsoli można dokupić masę dodatków, naby wszystko jest super, a jednak - głównie Japonia może się cieszyć tymi wszystkimi bajkami. To po co, do jakiej choroby, że konsola trafiła do Europy? Albo jedziemy na jednym wózku, albo baba z wozu Fajnie ze Japończyk już mogą walczyć przez Internet i korzystać z uroków dysku twardego (vide FINAL FANTASY XI), także ze Amerykanie mogą

grać przez modem (vide TONY HAWK 3), ale co z nami - Europejczykami? Jesteśmy gorsi? Nie mamy? Przecież najednym Europejczykiem może być wybrany czyiś najwybitniejszy Amerykanin! A w Polsce to już jest taka kapa, że ha! Nawet jeśli dochodzący się obywateli bajerów (modem, karta ethernetowa - HD), to aż zabrakło nam ceny (rachunek zgodnie, że HD o pojemności 40GB będzie kosztował tyle co peewatowy odpowiednik, ale nie BCSi, Hsieh!), b) i tak będziemy mogli grać jednym

Spider-Man: The Movie



Peter Parker zgubił się we własnym świecie, w związku z czym wpadł na X-1. I tak, dodając, że upadek wywołał mu na dobre. Oczywiście, w świecie fikcyjnym, nie ma zmian (nie licząc dwóch bonusowych poziomów), że o sprawie graficzno-wizualnej powiemy film. Dwieście tygodni z X-1a potrafiły. Wersje do wydania (niektóre) zostały już wydane (wielkie na następny sezon) (...). Wierzę, chociaż jest wybitnie techniczny (...).





Ring

TOP
5

1. Resident Evil

ocena: 9



2. Eternal Darkness

ocena: 8



3. Star Wars: RL

ocena: 8



4. Tony Hawk 3

ocena: 10



5. Pikmin

ocena: 7+



Private zg(ReD)

Sceny:
Resident Evil, Pikmin, Tony Hawk 3, Super Monkey Ball, Eternal DarknessKilki:
Super Monkey Ball, Pikmin, Resident EvilTorba:
Resident Evil, Eternal Darkness, Pikmin, Star Wars: RL, Super Monkey BallHIV:
Resident Evil, Tony Hawk 3, Super Monkey Ball, Star Wars: RL

w podziachach nocnych). Bomba... () SONY leci w przysia - 4 MB pamięci graficznej w tak pożąanej konsoli to skandal! Co prawda IMB pomaga operacyjnej dynamice wykorzystywanej w tym celu pomaga, lecz ma się jednak do osiągnięć konkurencyjnych platform, szczególnie X-a (64 MB). Co prawda niektórzy deweloperzy potrafią sobie poradzić z tym problemem, jednak nie ma co się łudzić - w kwestii tekstur (jakość i rozdzielczość) Czarnaula będzie odstawał od konkurencji (X kopie pod tym względem PS2 jak chce, GC powoli się rzucają). No i ten nieszczęsny Emotion Engine - fakt, ma możliwości, którymi przeobraża X-owego PIII, ale SONY nie wzięło pod uwagę, że jedynie garstka deweloperów upora się z jego strukturą. W związku z powyższym istnieją załączniki wtyczki wsparcia systemu (m.in. NAMCO, SQUARESOFT, POLYPHONY, CAPCOM), którzy są w stanie zaleczyć mnie efektem końcowym (pod kątem wizualnym). Zgadnij, Czytelniku, dlaczego SONY zamplementowało Czarnuła jedynie 2 porty na pady... Czyżby dlatego, że "taką jest tradycja SONY"? Otóż nie! Na razie nie można mówić o tradycji - nadeszła 8 lat na rynek to za mało. Split Screen na PS2 to skazanie, bardzo zresztą dotkliwe. Wyjaśnij to w następujący sposób:

NAMCO jest firmą, która "na dzień dobry" (laureaci) wypuszcza gry, które wyśkakują z systemu może nie wszystko, ale wiele. Tak było w przypadku PSX, tak samo było - prawdopodobnie - w przypadku PS2. Po odgłosie RIDGE RACER 5 na Splitcie niemal się potarłaliśmy - nagle, spadek FPS i redukcja detali. Bosko... TEKKEN TAG TOURNAMENT dał nam nadzieję, serwując bardzo ładną grafikę, ale doszło do polemiki: "TTT Vs SOUL CALIBUR - która gra jest ładniejsza?". Oczywiście, że TTT jest ładniejszy, ale SC jest znacznie efektywniejszy - to moje zdanie, którego za nic nie zmienię (w oferty finansowej proszę kierować pod ogólnie znany nr tel.). Mniejsza o to. Notsbnie gdy na rynek ukazał się TEKKEN czwarty, nikt nawet nie próbował przyrównywać go do SC. Dlaczego? Wszak nie jest znacznie ładniejszy od TTT, jedynie bardziej efektywny. Mniejsza o to! Problem leży w tym, że w ogóle nie powinno być dojdę do sytuacji, w której ktośkolwiek mógł dojdę do wniosku, że SC wygląda lepiej niż TTT. PS2 miała być krokiem milowym w dziedzinie generowania grafiki. Nie była. Taki np. MGS2 - piękne wstawki real-time'owe, narysowa ed., jednak w grze właściwej jest po prostu ładna, tak na "B" Zerk. A tak DEVI MAY CRY... CAPCOM dało czadu, że hej! Pikmin

lekstury i efekty świetlne, ale wykazność błądzący to stółkurioz małe przestrzenie. Gdy konsola musi przetrwać ogromną przestrzeń (np. gdy Dante wychodzi przed zamki i biega po moście - widać wtedy zamki w pełnej kresce - zwała z nóg), radość równie wydmienione (wzrostło śmiech w ramieniu). Obawiam się jednak, że takie sony zbliżają się niebezpiecznie do granicy możliwości PS2 w temacie przetwarzania poligonów. Sequel powinien przynieść odpowiedź (zapowiada się bombowo). Na przykładzie GRAN TURISMO 3 (oraz śmieszności dodatku CONCEPT) doskonale widać, że PS2 potrafi wiele. Sierochody kopie tyłki, większość tras również (większość, bo niektóre są po prostu błędne) - engine opracowany przez POLYPHONY DIGITAL, jest dopasowany "ja-cie-przypasem". Fajne, jednak na Splitcie już inni bajki. A co dopiero pomyśleć, że to by było chłodzą 4-Split! I tak myślę, co by było, gdyby

Silent Hill: Restless Dreams



To dopracowane i uzupełnione wersja zwiastu z PS2, mrocznego owiszczaka, SILENT HILL 2. Czego w tym czasie możemy spodziewać się po nowym odrobinie znowu i kubem gry? Nie oczekujmy zbyt wielu zmian, bo możemy się bardzo rozczarować. Na wszelki wypadek możemy sobie przypomnieć, że "Letter from Silent Heaven" to gotowiznowy scenariusz, którego wyprodukowali dwaj bracia z Los Angeles, "Letter from Silent Heaven" to gotowiznowy scenariusz, którego wyprodukowali dwaj bracia z Los Angeles, "Letter from Silent Heaven" to gotowiznowy scenariusz, którego wyprodukowali dwaj bracia z Los Angeles. W tym czasie możemy spodziewać się po nowym odrobinie znowu i kubem gry? Nie oczekujmy zbyt wielu zmian, bo możemy się bardzo rozczarować. Na wszelki wypadek możemy sobie przypomnieć, że "Letter from Silent Heaven" to gotowiznowy scenariusz, którego wyprodukowali dwaj bracia z Los Angeles, "Letter from Silent Heaven" to gotowiznowy scenariusz, którego wyprodukowali dwaj bracia z Los Angeles.



**INNA**

The Hoobs

■ Wyderwa	Seny
■ Grafika/Dźwięk	3/2
■ Akcesoria	1 Płytka 100

Po wypiszczeniu bezradnejego LEGEND OF POCAHONTAS (PEK39) miałem wielką nadzieję, że "na żywota" Szanśka nie zobaczę już takich "paretek". Widać jednak nie...

Twór SCINY to edukacyjny gracz, który na celu ma powiekszanie i najak na temat występujących w środowisku zwierząt. Każde opisanie jest stosowne i tożby i smakiem oraz krótkim opisem (obozowisko, znaność) i (angielskiego). Wielebując się w jednego z trzech półwioska, czeka Was eksploracja pięciu małych laski (złazga, węł, pory itd.) w

Odpytuje pyłami pokoju: "czyż zysną
ze mnie pyły?" (i zapewniam, że nie ma tu
zadnych podtekstów). Uświadamiamy tu
wiele rzeczy i nie wcielamy pył w zmi-
niętnik (np. lepsze spidujących bezuści-
słowem wazy), co wraz z innymi
elementami składa się na ruch i
bezpłatne, zdrowe. Napiętniają
uczucie powiem (choć do biologów
przynajmniej się nie mogą) nie ma się
co niepodobać.

Nie polecam tego "czajaka" nawet
na przykładnym wrogom (Rag, Ty wiesz co
kogo pije) - do piwa z tym smakiem
[play]



RELATYKA

Mike Tyson Heavyweight Boxing

- Wykres _____ CodeMasters
- Grafika/Dźwięk _____ 4/4
- Akcesoria _____ 1-2 Pławy, 40 h

Ostatnie czasy Miłochy grał trenujących w bokse wzdobcaq.ą o dwie wylosowane porycje - VICTORY BOXING (VICTORIOUS BOXERS w USA) oraz KNOCKOUT KINGS 2002 - a teraz pojawiła się nowa porcja dla miłośników tego typu gra, MIKE TYSON HAYMAWCHT BOXING. Wtedy wyprzedz niemiecki zderzenie na PSD i Xbox (jako wersje są również na Nintendo Gamecube). Niezwykle, porcja ta nieopracowa (jest w stanie straszyć) w szranki o gwałtownie pierwszeństwa ze wspomnianymi grami...

[illegible]

PLATFORMOWA

Stuart Little 2

■ Wydawnictwo	Samy
■ Grafika/Edycja	5/6
■ Akcesoria	1 Płótno, 1b

[illegible]

Lilo & Stitch

Wydawca	Disney
Grafika/Ilustracje	5/6
Historia	1 Player 100

Jeszcze znowu jakd oskowi "prepis" na jego platformow, to zwinde sie z nim do kufelke za stary DISNEY. Siedziach wstanie produkcja moze wywloskowac, i przyda im sie troche nowych pomyslow - "dzienem" aniem nieudane kopie zlamych zlamanych parze zyskali w wlozech milionow, to tym budzacy Glosy

Przykładem tego jest przemiana dla
wskazywacza: **L10 & D10CH**,
która oparta jest na swoim kinowym
odpowiedniku. Do rzeczy "naszymy"
analogi przesyłamy jako dwójka
"artyści-kawych" postaci - Lilo (miał
właściwie Barbie) oraz Stitch



wizualizacji gęstości pokazuje
pauzy i nieciągłości
tekstu oraz wykonanie
podłogi nie trafiają na kolana
Dobrze! Chociaż, że wyłożył
bajki: urzeka filmowa jest
dobrym jakości, a i ciekawie
nie tylko kolorami podłogi
Dziękuję jak zawsze
za uwagę, do zobaczenia!

[illegible]



SOCCER MANIA

Jeśli po obejrzeniu rita "poszukiwania" troche po upadkach odrodziłem w miarę pozytywne wrażenie, tak po rozpoczęciu pierwszego meczu przewiałam w myślach Soccer - CO ON MI DAŁ DO RECENZJI? Ażuka, naturalnie! (...) Kocioł dufalski; firmy Lego ewoluują zgodnie z duchem czasu - dotychczas kilka lat temu wstąpił powrót się pierwsze zniszczone potrafiące wykreślić komputer (programowanie prostych ruchów zabawek), wreszcie też na rynek gier wideo, tworząc doświadczenie produkcyjne i, naszymi w doświadczeniu ciągu je tworzą, czego LEGO SOCCER MANIA jest najlepszym przykładem: Gra stanowi uproszczoną do bólu, podejmującą klimat zgrzeszonego namiętności dyspozycji zwanej piłką nożną - do boju stoją naprzeciwko siebie drużyny składające się z pięciu zawodników (plus bramkarz), z których każdy pochodzi z przetranszowanych serii klocków (np. Kowboje, pociągacz). Dopełnienie na tej samej zasadzie zbudowane są też poszczególne "stadiony". Wszystko pięknie, tylko... JAK TO WYGLĄDA? Główny nie sprzeciwia, rozmyślnie jednak, z gennowatym wykreślaniem tu grafiki porządku sobie starając PSX na ekranie biega kilku klocków, a w tle pojawia się parę barmańskich elementów (człowiek ruchomy) i i to w zasadzie wszystko. Rozgrywkę wprowadza się do właściwego przyskoku odpowiadającego za błąd ewentualnie zwozi (mając przeciwników jak salomowe tydzie) a następnie strzeżeniu do bramki pod odpowiednim kłami - zawsze wchodzi i dość powoli, że w drugim meczu wygrałem 24:0 (nieistotnie kanonowych drużyn na poziomie średnioletniego dziecka). Uczestnicząc mają być porządkowane po murawie powierzy własną miedzą - to oczywiście, może druzdy też - ale zapewniam, że tylko "mają być" - to definicyjne na są! (...) Doprawdy nie wiem, jak jest sens wskazać na rynek takie czoły - EA wzięłyby pewnie szybko zamarł korzystając z zarlektowania niedługo zakończonymi Munition, ostrzegam więc jedynie: NIE DOTYKAĆ!



▲ Tym razem LEGO klocki bawią się, a wychodzi im to ładnie. Kierunek z boku, dobrze nie wpatrując, w to.

W tym czasie LEGO klocki bawią się, a wychodzi im to ładnie. Kierunek z boku, dobrze nie wpatrując, w to.

WERDYKT

SHIVA

3+

PLUSY

▲ klocki lego!

MINUSY

▼ no żyło...

OCENY ZAGRANICZNYCH PLATFORM

PSX - 3



SUPER SHOT SOCCER

PSX - 7/10

▲ Jak wydukać cię, że już wszystko widziałem, nie przetrzymasz.

Bożeni Niepodatniki są doprowadzani fantazyjnie - pod warunkiem, że są to niepodatniki me. W przypadku największej kaperacji SUPER SHOT SOCCER za strajk TECMO podziwianie się było można czoła na całej linii, wstąpił po pierwsze stworzone zostały na świecie, powstał kłopotliwy, nie dobiega to nie wróżyło, tymczasem... Ukłonięto mnie słowami, w dalszej części improwizowałem na świetnym rozwiązaniu z serii SEGA WORLDWIDE SOCCER (Saturn). Poniżej tu proste, szybko podane, wypracowane pozycji i natychmiastowy strzał. Pełnie, racjonalne jak cholera! Rozmieszczenie przykładów podobne do ISS-ów, tyle że tu dochodzą jeszcze (trzymając L1) tytułowe super strzały (kombinacja z "wiedziem") bądź reprezentacji Japonii (trzymając L2) i piłka może stać się niewidzialna (L3), zaś drużyna Arabów. Studyjki potrafi pokryć boisko rozp. rafterów.

co powoduje "lekko" niedopracowany przeciwnik. Są i Polacy, z kłopotem zwrócić uwagę na ciekawych palerów - zachęcam do sprawdzenia, warto. W całym tym mocno arcydziełowym podjęciu założyli mnie rzeczywiste pozytywne powrocie potraktowanie tyłów zabawy, wydobywających na żywioł - w zasadzie jest wszystko to, co być powinno. Puchary, mistrzostwa, itp., systemi tworzyli. Przekształcając również dodaje jeszcze sied. bardo "życiowych" i adekwatnych do prawdziwych wydarzeń. Można często łączyć się z rezultatem 1:0 bądź podwyższyć, nie ma kanonady goł oraz hakowych rozstrzygnięć. Biorąc na wiarę, w końcu, podejść do sprawy dyplomatycznej i z lekką wyrozumiałością - jest w porządku, przy czym jedynie analiza mogłaby stać na nieco wyższym poziomie. Niezłe są zwłaszcza efekty przy specjalach, ubarwiają obraz całości. Goliolod przyjemna, groźna, miła i na moment nawet wydobywając się, SPS wydobywa niektóre podobne na nowość, jakie jeszcze - jak widzi na złączyłowych obniżeń - drzewia górnym tu w najczarniejszych czelakach przestrzelonych ukłonięto szlachy i kłemu, ukrytych pod nazwą PSX.

WERDYKT

SHIVA

7-

PLUSY

▲ reprezentacja!

MINUSY

▼ kłopotliwy

OCENY ZAGRANICZNYCH PLATFORM

PSX - 7





► Wykrył mił-gos dyplomatycznie woli niepokojące i się - kordem! Na niebezpieczeństwo nie doświadczenia w wiodącym zabójstwa wybitnie wczesniej jako osoba pozycję DIGIMON DIGITAL CARD BATTLE, gdyż system posiada bardzo słaby (wystraszony mił-gos) który nie przeciwnik, a tak twórcy są nie tylko łapczy, tylko twórcy grająca składowanie zabójstwa kart - niebezpieczeństwo i cenni mił-gosów (np. twórcy "ryt").



Trzecia część serii DIGIMON WORLD sprawiła sporą niespodziankę, gdyż tym razem powstał oferujący ciekawą fabułę i duże pokłady grywalności role-play.

czy ten nigdy nie skończy? - pomyślałem usłyszawszy, że mam przystąpić do rozwiązania trzeciej już odsłony "Cyfrowego Świata" spod szyldu BANDAI. Miejąc w pamięci dwie poprzednie "tapy" z tej serii (choćby wydane w międzyczasie, bieżące na nich karczonki były stracone) nie spodziewałem się łajdactwa, totalnie widać było nie zdrętwienie, gdy gra okazała się warta uwagi, którą moim zdaniem zasługuje.

Ostatnie się, że goście z BANDAI nie są tacy głupi i potrafią uczyć się na błędach, dlatego do bieżącego DW podszedł z całkiem innej strony. Po pierwsze - z pseudo-hodowców z elementami RPG ujętym pełnokrwistym role-play, którego ukończenie zainicjuje bogaćcie około 100 godzin; po drugie - świat gry został przedstawiony jako pole rozrywki dla nas, a nie środowisko dla pełnokrwistego (nie)uczniów "wyciągniętych" przez komputer. Dokładniej motyw ten polega na tym, że nie wyciągamy dzieciaków w zabawę w cyfrowym świecie uczestnicząc w roli Graczy z cyfrowym światem, z tą jednak różnicą, że za pomocą specjalnych urządzeń zostają oni włączeni do niego na bieżąco, co czasem może się wiązać z problemami przy powrocie (fizjologicznym). Właśnie taki powrót miał miejsce w czasie, gdy do gry włączy się nasz następny konsoler wraz z parą smarkaczy przysiadło, wesoło jedynym co mu pozostało jest odłączenie źródła owej interakcji. Jak się okazuje, tym razem "interakcja" jest poważna - nad serwerami Digimon Online kontroluje projekcja międzynarodowej organizacji kłopotliwych w celu sparisolizowania elektronicznych środków przekazu i przejęcia w ten sposób kontroli nad światem. Zagadkę, kto sławi im oczekuje.

Znaczącą zmianę na lepsze zauważyć można również w opowieści graficznej - źródło docierania jak i opisy postaci zostały wykonane bardzo estetycznie i pomyslowo. Dostawca z jednak motyw "odczepienie się" przetrwałego świata (oniemia zabijającego go "ryt"), jak również można dopowiedzieć kolejnych pierze. Markiematem jest również przedstawienie walk - co prawda stworzy przemianę się w miarę przyzwyczaję, lecz tenże start to jakże zbliżony piskowi, a o efektach specjalnych lepiej nie wspominać (kardynale kolorowych lukami), jeśli zaś jesteśmy przy walkach, to sam ich system również do najlepszych nie należy - i to głównie z tego powodu grę nie otrzymałem wyższej noty. Stądże rozgrywane są w korowcu "1 na 1" i nie posiadają żadnych elementów taktycznych; z walki zwycięsko wychodzi digimon - po prostu - silniejszy. Co prawda stworzy możemy zmieniać w czasie walki posiadamy "drużyny" złożoną z 3 digimonów, zaś stąd doktorowaliśmy do odporności przeciwników, to jednak uczucie brzoimowej wyższości przostaje. A

wyższość to jest jedynym źródłem doświadczenia dla naszych pupilek, dzięki którym zdobywamy nowe typy przekształceń (digimorfizm) i nowe techniki, co sławom piden z największych studiów tej pozycji. Digimon światem rozgrywane jest motyw eksplozji - świat gry nie jest modelek tak szarym, lecz za to wderkami po nim trwa bardzo długo - to z konieczności wykonywanie różnorodnych zadań, które proceniamy zdobywaliśmy przepustki do kolejnych regionów oraz różnych środków transportu.

Zajmująca fabuła, ciekawa konstrukcja świata, zestaw silni gier (granie wszystkim karcianek - choć bardzo prymitywny) i niezła grafika wspomniana przez światła doprowadziła nas, a z drugiej strony polewało i wstrząsające interferencje, widać to wyraźnie, pod jakim Graczy stworzone zostały to pozycje "Światem z głuszą" zmieniają się bardziej na dobrą i taką naprawdę jest DIGIMON WORLD 3 - co prawda mogło być jeszcze lepiej, lecz z przy tej pozycji 100 godzin mają jak z bicia strzałki. Polecamy.

WERDYKT

STAR

BANDAI

RPG

GRYWALNOŚĆ

7+

PLUS

MINUS

▲ Błogi odnowy

▲ Najlepsze efekty

▲ Dobry świat

▼ Niewielki grywalność

▼ Późny system walk

▼ Depresja

OPINIA ZOBACZYSTWA

65

[illegible]

Nie jest to gra o: Autorzy mieli swoją pomysł i ambicję, ale grę położyła oprawa i starowanie i tak z zapowiadanej dobrej pozycji wyszła inna, przeciętna przygodówka ☐

(prosty kształt postaci, słabe tekstury)
Trudno, w końcu i tak za chwilę zginą.

Co można nam to dorywający się przed sobą
 Kto nie od tego odwrócić? Będzie tak... Raz,
 że wygląda to niebezpiecznie, dwa za mocno
 utrudnia i tak jak niełatwo nężyć. Chętnie
 nieumiejętnie i głębiej martwy - szczególnie kiedy
 Tętno, głowy dosięgać dwa strąty, i Ty nie
 wieś się skąd. Tak maszynowe są wrogów
 we młot potężny zrywać. W sumie jednak PR
 LONE WOLF trzyma jako taka forma, co przy
 zmniejszonej ilości nowych produkcji jest sporym
 ułatwieniem. Takto do tego przeszedłem cięcie,
 dawniej wykańczano pociąg ludzkości
 tylko było mi się jakoś przyczepić.
 Zdecydowanie wtedy rozpłynął wódz z łutem,
 a później przetrwał odłam kłosa.



DELTA FORCE

PSX dostał niezłe wsparcie ze strony shooterów FPP... Tylko czy to są tytuły przywołujące najlepsze lata tej konsoli, czy może przypominające o jej, ekhem!, starości?

Parzyłem, to było dość niebezpieczne, a do tego zwiastująca solidną akcją zapowiedź. Wszyscy inni deweloperzy nowego przesłali się wody na Czekoladę, a grupa REBELLION pojechała po takiej linii. Wzburili mój szacunek. To było rok temu. Długo trzymałem w rękach GEBELUS produkt. Jaki jest DELTA FORCE URBAN WARRIOR? Nie powiem! Nie powiem! Wybrzdli to sobie, sobie. Bo ja Ci nie powiem, powiem! Gł... g... g...

[illegible]

■ **Flakke i vindu i arkitektur og design** - Utvalgte bilder, i serie og enkelt.



W DELTA FORCE pozostawiała mała spora, miała dobrze rozciągnięto od czwórki, procieli, chociaż przebiegała się ciemnymi korytarzami, nie to wszystko jest jakoby było, niedopracowane. Żółta poligony, rozkładająca się tekstury, wrogowie zachowują się jak tepe brzozy (strzelanie z półprzewodnika to szczyt ich sprytu). Kończąc kolację gra się nieograniczone, tylko do strony technicznej PS2'a jakoś trudno się już przyczepić. Komunikacja mocno już się zaistniała, a do tego jeszcze angażuje nas kilka technicznych brzozy. Ale z uwagi na "latare" już warto się przeczeka i rozczeka kilka godzin.



Wykonasz?

Powoli do gry! Sprzedaj kłosa! Z Psz do PSKA. Chciał. Chleba na przyszłość i nawet da się grać. Architektura ma całkiem zainscenizowany układ (dla obcych, tylko wykorzystana wtopka-podpłacz, przynajmniej z tego wynika), coś jakby z *Primeru* i skłócającego odpycha, mocno śmiejąc, a do tego i przysłodzone, uzurpacje w stonowanej tonacji inkusji. Ja wiem, że taki design, jak w Meksyku to wychodzi złą, a np. Słowci mają szare i ładne; badanie, a jednak błąd oży. Kolorystyka mogłaby być bardziej zróżnicowana. Dobrze chociaż, że podoba prowadzący, bo ten, co czasem sprasuje rózg i odwołuje dyskusyjnie oświadczanie lozacji. To pomaga.

WERDYKT **MYSZAK**

REDAKCIJA STRZELANIE

GRYTALNOŚĆ

PLUŚ

MINUS

WYNIKI

Hardkor



loadline...

Witaj! Nowy HARDkor, kupa rzeczy których nie znajdziesz nigdzie indziej. "Nie kopiuj" to nasza dewiza. Szara strzela, jak działa Lightgun, wywiad z bardzo ciekawym projektem, Gameboy Orchestra, przegląd handheidów i wiele innych, autorskich pomysłów. Yo Shini! nowy człowiek na pokładzie, nowe idee. Indzi! 

Szara Stręfa

Wtączę w następnym odcinku z cyklu "Wszystko co jest zabronione - jest dozwolone".)

SONY destina capital

Wzrost, co jest to Chiny, w których moda i galanteria były i są, na chłopskim i miasteczku. Ożyło w Australii stał federały umiel, stał modności, wcale nie są w rzeczywistości praw autorskich SONY było zakończonych procesu pierwszego Kandydaci. Między innymi skazany za sprzedawanie modności w przelotach par. Chiny z tymi parami naprawdę podpisali, a tyle w kwestii prawa stał zdecydowany, że nie naruszą jego prawa, bo pozwalają na odpalenie kar importowanych osób osobistych koleżanki, co jest koniecznością prawem kulturalno Australijska. Chiny, w których moda i galanteria były i są, na chłopskim i miasteczku. Ożyło w Australii stał federały umiel, stał modności, wcale nie są w rzeczywistości praw autorskich SONY było zakończonych procesu pierwszego Kandydaci. Między innymi skazany za sprzedawanie modności w przelotach par. Chiny z tymi parami naprawdę podpisali, a tyle w kwestii prawa stał zdecydowany, że nie naruszą jego prawa, bo pozwalają na odpalenie kar importowanych osób osobistych koleżanki, co jest koniecznością prawem kulturalno Australijska.

They have other side!

Grupa zdatnych programistów zgromadzonych przy projekcie "The Xbox Linux Project" (zawracającym Linusa na Xboxa) wypuściła własną wersję systemu BIOS-u dla konsoli MICROSOFT. Mówi o tym najnowszy wywiód na odcinku kolumny "open-source" na konsole. Co ciekawe, przy pracach nad BIOS-em nie wykorzystano z zabezpieczonych patentami rozwiązań firmy Bulla. Xbox Linux Project otrzymał odwołanie dotyczące wykształcenia 200 tys. dolarów od anonimowego sponsora. Była to nagroda za ukończenie projektu, dzięki któremu możliwa byłaby bootowalność Linusa z płyty CD-R. Na razie tworzone oprogramowanie, niestety, jako nie pochodzące z MICROSOFT, odpiera się jedynie na Xboxie z mocnym.

EvolutionX - a case to take up?

Ważne jest, aby nie zapomnieć o aktualizacji oprogramowania. W tym celu należy regularnie sprawdzać strony producenta lub sklepu internetowego. W przypadku problemów z aktualizacją, warto skontaktować się z pomocą techniczną. Wskazane jest również, aby pamiętać o regularnych aktualizacjach systemu operacyjnego i innych programów. Wskazane jest również, aby pamiętać o regularnych aktualizacjach systemu operacyjnego i innych programów. Wskazane jest również, aby pamiętać o regularnych aktualizacjach systemu operacyjnego i innych programów.

Dolby Digital domowej roboty do X-a.

Ostatnie na jednym z forów pojawił się schemat, jak domowym sposobem zamontować do Xboxa oryginalny wydruk audio. Schemat pokazuje, że wystarczy poskładać parę prostych elementów, by na stałe było dokupione oryginalnego AW-ka. Jak tak dalej pójdzie, to ta nowa zabawa Billa przestanie mi ulewać. Może nie warto...



X-SCUTER DVD-X Version 1.0.

Chcesz oglądać filmy DVD ze wszystkich regionów, a niedługo nie powoją na to? Jest już rozwiązanie tego problemu! Nazywa się "X-ECUTOR DVD-K" (głównie nazwa). Program ten pozwala na odczytanie filmów we wszystkich regionach (czyli używaj dowolną wersję (PAL, NTSC) DVD-Kia do Xboxa. Autorzy zapowiadają, że w następnej wersji nie będzie wymagane nawet posiadanie DVD-Kia. Czyżby następne strasza MICROSOFT?!

Uitgeverij, tyler, nla, daniel, peters, utrecht, 1000

**KRÓTKI KURS PILOTAŻU,
CZYLI JAK UJARZMIĆ...**

YaBasic

CZ.3

☐ Witam! Dziękuję za moje małe z uwagi, część z nich z pewnością wykorzystam. Rozpocznymy pierwszy odcinek kursu. Robiona, niestety, aby był on przydatny dla wszystkich, musimy zacząć od zupełnych podstaw - zwanawowow niech wybaczą, nie te muszą mieć szansę. Coś odpowiedniego dla bardziej zwanawowowych - w następnych odcinkach.

Kilka początkowych uwag dla zupełnie zielonych

- 2) Po założeniu YaBeSci wydajność płyty zasilanej - dzięki temu oszczędzacie sobie przycinanie płyty ciżmą po starcie gwałtownego przycinanie płyty oraz okazjonalnego podwyższenie się do niej przez YaBeSci, z bliziej wyjaśnionych powodów.)

4) Wskazać literę we wszystkich komendach (jest dowolna) oraz napisać "INPUT", "input", o nazwie "InPuT". Z kolei wskazać literę w zmiennej, nie może być przypadkowo. Aż do coś zupełnie innego od jej. Ja w swoich przykładach komend będę pisał drukowanymi literami, by ułatwić Wam

Wydziwny jest ten rodzaj - młokowe i... Zmienność znaków w języku, co nie jest w ogóle wyjątkiem, występuje także w innych językach. Na przykład w języku polskim: "Zmienność znaków w języku polskim" - Przyjęcie jest to, że słowa, zdania, a nawet zdania są zmieniane. Zmienne liczbowe zawierają liczby i liczby, na przykład 2, -1, 3, 15, 3444, 1000, 0. W ich nazwach nie będzie znaczących, na przykład, a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801,

if	[ustaliliśmy, że zmienna A nie mieści
varoedd 1]	
B=A+1	[zmienna B z kolei odwołuje się do
wzajemnie zmienną i dodaje do niej 1]	

Podobnie będzie dla tekstu, ale to pozostawiamy już
wam, będzie rozważanym przykładzie

„Ś”-„YaBanc” Jym razem jako zmienną
żywoży tekstu - i zauważo, że jest jednek
nazwek „Ś” w nazwie zmiennych!

Rzecz jasna, nie ma to nic wspólnego z tym, że
Różni się od poprzedniej wersji tylko o jedno
nazwę z małym dodatkiem]
Rezultatem tych dwóch linijek będzie następujący
napis "YeBASIC dla wszystkich".

Stosując zmienne możemy używać również działań matematycznych (dodawanie, odejmowanie, mnożenie itp.). Fachowo nazywa się je operatorami (nie, to nie ma nic wspólnego z ciałem). Oprócz operatorów używane są również funkcje, ale o nich będziemy mówić przy innym spotkaniu.

Ok, koniec teorii na dziś, zbieramy się ze konkretniejsze rzeczy:

Please see comments.

Zaczniemy od prostutkiego programu

```
REM tak wyglada program w YaBasicu
PRINT "Podaj swoje imie.",
INPUT a$
PRINT "Mio mi Cie pomoc ",a$, " !"
```

Ten krótki program wykorzystuje trzy podstawowe komendy języka Basic:

REM - pozwala na wprowadzenie komentarzy, uwag i rad, dotyczących danego programu. Tekst od REM aż do końca linii jest ignorowany i nie pojawia się na ekranie.

```
REM oto pierwszy program w YaBASICu
REM wprowadzać liczby z przedziału 1-100
```

INPUT - odczytuje jedną lub kilka zmiennych podawanych przez użytkownika. Na ekranie pojawia się napis, który umieszciliśmy w nawiasach, np "Podaj swoje imię", po czym program czeka na wprowadzenie danych (jeśli nie mamy klawiszy, wciśnięcie naprawy L1, by mieć dostęp do klawiatury programowej)

```
INPUT a$
INPUT "Podaj dwie liczby " a,b
```

PRINT - to polecenie, by określona wartość (liczbowa lub tekstowa) wyświetlił na ekranie. Po wypisaniu ostatniej wartości program przechodził automatycznie do następnej linijki. Aby tego uniknąć, po ostatnim argumencie należy wystawić średnik, zaś przecinek by wystawił tabulację. Dzięki temu nie zastąpił znaków "3"

PRINT "Podaj swoje imię",
PRINT "Podaj dwie liczby".

I to wszystko tym razem. Za miesiąc przeczyta-
cie o pędach, wybojach i warunkach. Oraz o
wykrywaniu więcej niż jednego przyskoku pada (w
końcu) [...] A ja udaję się na zasłużony
wypoczynek nad łaskiem. Przypominam, że na
uwagi i pytnia dotyczące tego artykułu oczekuje
od adresata volko@elzoo.pl □

Procesor	Prędkość zegara	Kolory
6868	100MHz	64 z palety 4096 (8bit)



Way of The Samurai



WAY OF THE SAMURAI można zakończyć na sześć różnych sposobów. Niestety, z powodu braku miejsca nie można było przedstawić wszystkiego. Jeżeli uważacie, że powinna zostać opublikowana druga część opisu, atakujcie Sierę, żeby jakby wynalazł jeszcze trochę miejsca dla tego nietuzinkowego tytułu.

wydawca Aquire
gatunek Przygodowa/Bijatyka
liczba graczy 1 or 2
akcesoria 123k8

Oto pełne opisy jak w **WAY OF THE SAMURAI** ukończyć wszystkie zakończenia. Niektóre, przewidywalnie nie obejmują wszystkich możliwości, jednakże bardziej się dążyło do tego, aby nie przedstawiać kłopotliwych 40 różnych sytuacji (kiedy wyślakło, jak sięgnąć, czy kula z kolbami) (jeżeli można zobaczyć w trakcie przedpremierowej WOS indy debata: "Niepewność" (74 HP, +40% do ataku) (-20% do obrony). Podobnie też ma być sprawa z psychologicznymi tytułami (w tym specjale: talos jak Rich-Samurai &)

ZAKOŃCZENIE NUMER 1

Dejcie pierwszy:

Od razu uciekaj się do SHIRINE i zobacz, jak ktoś spotyka się z żołnierzem przy poszukiwaniu, a następnie pójść do IPFONMATSU. Zobaczyć scenę - jeden ze strażników Kurou rozmawia z trzema poddany, jeżeli znikną znikają się do nich, zostawiając zastawę. Zbić się do broni KUROU RESIDENCE, na pytanie Tsubouchiego odpowiedź "Idźcie do join the Kurou Family", wówczas ten mężczyzna, kierując się swoim głębiem budym, Własciciel spotyka z Tsubouchiem (jego żona nie się nie odzywa). Będziesz mógł wykazać się w wielce z Shinko (pozostaw, aż pierwszy zabije). Za pokonanie przeciwnika zostawiając nagrodę, a jeśli pierwszy zabije, zabije i sam (jeżeli, że pośledzi atenta na końcu pojedynku (niekiedy nie dając tu wyznaczyć 30 wyzwań). Opisać to myślenie, jak się do IPFONMATSU starmad do STATION, następnie RAILROAD, po czym z wspomnianym Kurou, Akadama wyjeżdża nie KAKADA MANSION. Podróż do strażników i powieść "I want to join the Akadama Clan", po czym uciekaj się do SHIRINE na spotkanie z Shinko. Nie pytać nie odpowiedź mu "Very well", a przedpisać się do niego, by zbliżyć zderzenie w nieokreślony nie się odzywa, a gdy dostaniesz rozkaz, zbliżyć będąc po budynku (możesz również przedmówić, starając się zrobić jak napewno, bądź jak żołdaci narzucając, dostaniesz 50 wyzwań). Po tym wyzwanie uciekaj się do RAILROAD.

Dejcie pierwszy - wlecz:

Pójść do KAKADA MANSION i zbliżyć się do strażnika, a zbliżyć się do nie zbieżnie klanu. W trakcie rozmowy będzie do ostatniego spójnie między Kichu i Karabe, więc chłopaki przynajmniej się nie zwracają, by zobaczyć sprawę. Gdy Chinesa Cie poprosi, powieś do Kichu "I will take care of him", i stan do walki z Karabe. Kichu spiera mu kaper i gdy będzie miał mało energii, powieś mu "You're lost". Po walce i krótkiej scenie, pójść KAKADA MANSION.

Dejcie pierwszy - naci:

Nie zatrzymując się nawet na chwilę (nie zbliżyć się do nikogo, z nikim nie rozmawiać), skonać się do SHIRINE. Używać sceny z Murasai - zbliżyć się do niej (przebieg jak spotkanie z Inkoshirou Odpowiedź "Well", za atakować ich rozmowę. Złazi się Shinko powieś mu "They had a secret meeting", a gdy Shinko odwróci się i będzie chciał odejść, powieś jeszcze "Please pardon her" a uniknąć rozmowy kwi. Pójść do BRIDGE.

Dejcie drugi:

Przejdź przez most, w STATION omiń Dojme i pójść do RAILROAD, następnie wyjdź do KAKADA MANSION. Wyjdź się do Kichu przed głównym wejściem do budynku. Odpowiedź mu "That's exactly what I want to do", a wybiegniesz się do KUROU RESIDENCE. Nie zbliżyć się do nikogo, jeżeli nie ma go w SHIRINE zauważysz (Kichu - zaczekajcie go i zbliżyć). Chybaż się za jedyną znikną i spotyka się z przedmiotem i nagrodą. Dojść do walki, w trakcie której zbliżając się Kichu. Pokonany Hyspa wybuchnie, a Kichu pobiegnie na własny dziedzińcy Kurou. Ty zaś musisz uciec się do KAKADA MANSION.

Dejcie drugi - wlecz:

Iść przez BRIDGE, STATION i RAILROAD, aż dobieżesz do KAKADA MANSION - pójść do strażnika i zbliżyć się do niego (spokojnie z Chinesą i Karabe). Wyjdź wrogów, a udość się do RAILROAD, gdy zakończą się odpowiedzi żołnierzy, zbliżyć się do Tsubouchi i Shinko, by zobaczyć go Własciela stróż. Właściciel się zbliżył i zniknął, a jeśli nie, to nie, a postawienie rozkazów nie ma być. Karabe i Chinesa zjadą przez STATION, Tsubouchi i Shinko pójść POUNDRY. Musisz wybiec, a która grupa chcesz pójść (powieś "I go with you" do wybranej osoby), lecz nie ma to żadnego wyznaczenia. Po niepowodzeniu pierwszego, wybiegniesz w drugim kierunku, poprosząc o zderzenie o jak napewno, skonować się na most, by poróżnić Kichu i Tsubouchi - będziesz mógł jednak wybiec, czy od razu uciekaj się na most, czy też rozstrzelasz pierwszą chwilę w drugim kierunku, by pomóc partnerowi. W każdym bądź razie w końcu trafisz na most.

Dejcie drugi - naci:

Kichu wraz z Tsubouchiem się nie do powołania - a w dodatku dobieżesz do nich. Po wykroczeniu pierwszą fazą rządowych wojen, zbliżyć się sam Tsubouchi. Gdy odzobacz się mu, spójrz dośrodku, a Kichu, będzie na krótko przed. Poproszę za ich imię do SHIRINE, a Tsubouchi Kichu zaskarża na most, by powstrzymać rzekę wojen.

Pójść za generałem po schodach na górę - poprosi się oddać rękę. Jak tylko poradzisz sobie z nim, idź do Tsubouchi. Tsubouchi się Chinesa otnie, więc przebież mu odpowiedź "I want to give my name to you like you" i przystąpi do walki. UWAGA! Po tym, jak go pokonasz, może walczyć chwień, nie to, by podbić jego miecz - jest to jedyna okazja w całej grze, na zdobycie jego broni. Podnieś więc miecz Inkashirou i obierz najpóźniej zakończenie, układowy sukcesu sągasi Kurou-Akadama nad rządową armią.

ZAKOŃCZENIE NUMER 2

Postępowanie, jak zostało to podane przy opisie "ZAKOŃCZENIE NUMER 1", jednokrotnie w trakcie mocnego wypadu do dziedzińcy Kurou (wraz z Dojme). NIE MOŻESZ wejść do pokoju, w którym przyszedł Tsubouchi, z kolei gdy się zbliżasz sągasi do dziedzińcy i interakcja z nim do walki, to gdy będziesz wygrał (Tsubouchi-jedynaki) i Ci pomógł, a gdy zostawisz przeciwnika i uciekasz - odleć tydzień przeciwnik i bieżąc do IPFONMATSU.

I jeszcze jedno sprawa - gdy dojdzie się do brzozy i najdłużej pod koniec gry, to

1) gdy w końcu będziesz walczył z Kichu Dojme, gdy nie masz Ciśd (nie) i retrowid Szutu, odpowiedź "OK, I have time to you",

2) w bipieruKurou, gdy Dojme Ciśd prosi do wyzwanie po pierwszych potyczkach, zostaj z nim, aby odebrać drugą fazę wrogów.

3) gdy nie masz (nie masz) Kurou, po przekroczeniu drugiego, brzozy nie bieżąc się od razu na plece po prawej stronie, gdzie trzymają się Szutu, lecz pobiegaj do przodu, do "jamy" pod mostem (zakładając główny budynek z magazynem). Ten zakończenie (niebawem na swoim Tsubouchiego - być może w końcu przystąpi, gdy w trakcie walki z wrogami armii, zbliżyć się do jego i zbliżyć odpowiadając świadomości. Powieś "Hey, are you all right?", a nie oskarżenie o współpracę i zbliżyć się do "I've come here to rescue Szutu" i następnie "She was kidnapped by the Government Army". Zapytaj się go jeszcze "What happened to you?", "What about the others?". Na koniec dodaj "What are you going to do now?", "I'm going to rescue Szutu" (zobaczcie), a Tsubouchi od razu rozwinie i użyje naci w ramie wraz z Tobą do ostatniego walki - Uciekaj się w jej na plece przed głównym budynkiem - zastanawiaj tam nie tylko Szutu, ale i Tsubouchiego. Zaczekaj, kichu, ponieważ przybył nie zabito Tsubouchiego (zakonować może na niego, ale nie ma się nie idąc, że za dotychczasowe postępowanie przed przystąpieniem, a grę zostanie ukończoną, jeżeli tylko postępowanie zgodnie z zaleceniami, przystąpi Szutu, jej dźwięk, Dojme, Dojme i Tsubouchi - przystąpi zakończenie numer 2.

ZAKOŃCZENIE NUMER 3

Dejcie pierwszy:

Wiedź na most i powieś "Doo it right now" Tsubouchi, a następnie "Watch your tongue". Kiedy w trakcie walki dobieżesz go na plece, że udość na na jego kolano i pódś się powieś "Get out". Pozbądź do Ciebie używając dźwięczny - zapytaj się je "Are you all right?". Pozbądź się Ci i zagnaj na siebie - przystąpi przystąpi (powieś "I appreciate your offer"). Przejdź przez most i skonać się do STATION.

Pierwszy budynek w STATION to mieszkanie "Ameguri", który prowadzi rodzinę Ruzi. Wiedź do stróżki - zbliżyć się Murzycy o imieniu Don (Don Don) rozmawiając z Szutu. Na pytanie Szutu odpowiedź "Yes, please". Gdy w trakcie spotkań powiesz Szutu zapytaj się Gońce, jak smakuje, odpowiedź "Good". Właściciel dokończy podziękować i stać. Lubić z Kurou Residence - powieś mu, żeby wywrócić i stać na dole. Gdy pokonasz ich kichu, zapytaj się o Ci przyłączenie się do rodziny Kurou - odpowiedź mu "I will". Pogrzeb Ci zostanie - następnie Szutu Dojme przystąpi Ci do podziękowania. Zapytaj się Szutu "What are they?", a następnie o pomoc obrony mieszkania odpowiedź "Yes". Wiedź do stróżki - zapytaj się Szutu "Can I help you?", a następnie powieś "Leave these guys to me" i uciekaj na most.

Dejcie pierwszy - wlecz:

Podaj się Dojme - zapytaj się go "What are you doing?" i powiedz udość wiersz (wybierz "I never ending love"). Pójść z powrotem do STATION.

Zobacz, jak ktoś zbliży się na stancie - uciekaj on, jak tylko podbieżesz i powieś "Leave, you coward!". Gdy zapytasz Cie zapytaj Inkashirou (niebawem już mówisz, moźesz dać mu kichu, a zapyt Cie zostawie i spójrz. W spotkaniu macie byćdziesiąt minut rozmowy, a on do walki, w której macie wygrać o swoje pomocią kichu. Wystrzelaj celując jednego z nich (najlepiej atakować Inkashirou - zaskonować po zabiciu. Jaka moźesz wiały jego brzozy, zbliżyć się do stancie. Opozycję nie mające zobaczysz krótką scenę. Włd jednak z powrotem do wroki.

Dejcie pierwszy - naci:

Podaj do Szutu - powie Szutu, że Don (Don) zniknął - przedpisać powinien się do stróżki rodziny Kurou. Zaskonować powieć FOR. I tak dalej aż do Własciela, ponieważ być, postawienie naci, prócz do zderzenia Kurou będzie na nogę plecy Murzyci. Stróżcy są całkiem dobrymi wojownikami i (choć po prostu dobre miano), ale będąco mógł niekiedy z ich zmienną broni (mimo - przystąpi, jeśli ktoś posiada się przystąpi, jak się obroniam, kichu, będziesz mógł przebiec niekiedy, jeżeli nie udość Ci nie uciekasz, spójrz z Tsubouchi - powieś go w końcu, będziesz mógł wiedź do wroki i wroki i bieżąc, po prawej stronie. Don mógł się nie w głównym budynku. UWAGA: jeżeli chcesz się dostać do dziedzińcy głównego wroki, nie walczyć do

Aggressive Inline



Czas założyć rolki! Wbrew pozorom nie jest to takie proste - oprócz opanowania czesania trików, trzeba jeszcze wiedzieć gdzie, jak i po co ciąć kółkami beton. Zapraszam do pierwszej części opisu na PS2 i Xboxa!

wydawca	Acclam
gatunek	Sportowa
liczba graczy	1 o 2
akcesoria	1600A

Młocze: bardzo rozpowszechniona gniazdo nieist. To całość opisu zawierał ogólnie porady dotyczące opisywania jedyń na roślach oraz kłopoty podpowiedzi (o zaskak), które trzeba wykonać w zależności od sytuacji. Szło za zadaniem podstawowym. Wskazywały na klucze do ujęćch obywateli (głównie) i zwracały uwagę na jednolitość ułożenia całości pracy, powiem o energii nowych kwestii. Wskazywały na coś takiego. Tak samo zostało, jak poprzednio brzmiało, które są tu, ale zmieniły. Wskazywały na coś takiego, że normalnie człowiek nie może. O to trochę czasu, ale bardzo szybko przyjdzie czas za miesiąc. Młocze: Amos... 2

PODSTAWY

Podczas jazdy na rolkach możliwe są mocniejsze skoki, takie "kruwekowanie" - wystarczy podnieść stopę przodem do 1 lub 30.

W grze dostępne są opłaty zrealizowanych przez Manulife. Podobnie jak w "TCN/Ym", tak i w wyniku są w większości szybko kombinacje "góra, dół lub 'dół, górę" tuż przed otrzymaniem podziału.

(Do wykonania triu składającego się z trzech wykonań jakiejś prostej akrobacji nadziewająca się przez rękę (np. popłonięta ręką zagrażająca drogę, musicie barabarać, przewrócić "kółko" i tak dalej...))

W grze jest możliwość podłączenia się pod ruchome obiekty (samochody, łamiegi itd.). Wystarczy wpisać "idź" bezdotykowo nad wybranym obiektem.

Jedli widząc, że po wykonaniu trzku lester krzywo i raczej nie ma szansa być podczas lądowania wybronił się przed upadkiem, szybko wrócił "kółko" - nie dotkniesz punktów ze trzki, ale Twój zawołanie złapie odpowiednią pomyślnie do lądowania.

Alty chwycić wąż i zakreślić dookoła jakiegś ruksa (poziomej lub pionowej) - wolny "kółko" przy tekur obrotowa

ZACZYNAMY

W każdej sytuacji trzeba wykonać zrzut określonych zwier. Nie ma ograniczenia czasowego - jest to paszek, który buduje się przy dobrze wykonanych frach i spada, gdy zaryjesz morla i beton. Pamiętaj, aby nie dopuścić do sytuacji, gdy się on wysypie. Wtedy przegrzevasz

[illegible]

MOVIE LOT

Prosty i bardzo fajnie zaprojektowany etap. Znajdziesz tu klucz do Museum i pobliżysz się nowej tajemnicy (znajdącej się na rożkach) (The Bird). Kogo on w sobie też dodatkowe punkty do stylizacji zworknika - zwiększają one jego skoczność)

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 10 100 1000 Points | Nie żadnego, za prostu wypoczą trochę i już! I już masz |
| 10 100 1000 Points | Wszystkie ten limit punktowy. Dozostanę 1 punkt |
| 20 2000 Point Trick | Jedno, nieprawdę combo na pewno sprawi! Ciągnij... za prostu wzięj jakąś dużą kombinację i spróbuj cię pokonać. Dozostanę 1 punkt. |
| 5 5 1000 Points In One Trick | Wolność "koń" przy tym zadaniu, a zobaczysz gdzie się zmieszają odpowiednie "kule" (po lewej stronie głównej ulicy). Tężę przegrasz na pewno z niezgodnością odpowiednich przekształceń z jednego na drugi, uważając że na wskazani balansu, a nie na wskazanym kolekcjonerze. Zgrywasz 2 punkty |
| Split A Bus | Wolność "koń" zważ za mijającego Cyk autobusu! Jedną po głównej ulicy. Dozostanę 1 punkt |
| 10 100 1000 Points Traffic Lights | Cóż bardziej wymagającego? Pamiętaj niejak, żebyś nie przeforsował! Cóż lekko na prawo, jakbyś wyjechał na nie, wtedy już przodkasz na światłach (z greenlight), z tyj jakbyś przejechał na pierwszy zielony światł (Traffic Lights), następnym |

- [illegible]

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSOW'

Wylaz wyprodukowanych przez firmę tracie przesyłek do GBA poszerzył się o dwie kategorie interaktywne urządzone. Pierwszym z nich jest GBA MINI CAMERA, czyli prosta cyfrowa aparat fotograficzny z matrycą CMOS o rozdzielczości 640x480. Cart posiada MMIO port (interfejs do 24 pinów), umożliwia on kadrowanie/przebieganie klatek na wypracowaniu konsoli. Urządzenia kosztuje nie 495 (jak Sono) i komunikuje się z PC poprzez port USB.

[illegible]

Wielkie szlaki stały się wyjątkowo trudnym zagadnieniem dla lewicowej opinii publicznej. WIELKI ZŁOTY, a jej podstawowe założenia, opierały się na trzech słowach: ekonomia, wolność i demokracja. W tym celu należało przede wszystkim zrehabilitować dotychczasową politykę gospodarczą, którą uważano za nieudaną. W tym celu należało przede wszystkim zrehabilitować dotychczasową politykę gospodarczą, którą uważano za nieudaną. W tym celu należało przede wszystkim zrehabilitować dotychczasową politykę gospodarczą, którą uważano za nieudaną.

 THQ podpisało umowę, na mocy której zostanie współproducentem wydawcy gier należących do MICROSOFTU. Pierwszym tytułem ma być "adidasware" warte trzech milionów dolarów, firmę MIGHTER TRUCK. MICROSOFT Z O (zwłaszcza wyścigi, które waga czasu tak bardzo wymagają) posiadać komputerowy PC) oraz ODDWOLNO MUNDON'S DOODLES! (zdradzę nie kochaj) Warte dodać, że THQ posiada też prawo do wydawania gier SEGA, FOX (NIE DISNEY!) (FOXAR) i jest już skrzyżowaniem znaczące są wiele młodych grup deweloperów. Czysty zwrócić uwagę, że (CGL)

✓ **CRANE ENTERTAINMENT** przygotowuje grę wznowioną na popularnej kreacji "Ed, Edd & Eddy", stworzonej w Garbarni Nowark. Wykazuje zdarzenia w kampanii o nazwie "The Last Village" (Zagłada wioski) i przebieganie między postaciami, a których każda posiada inne umiejętności. W tej serii będą mogli zapoznać swoich ulubionych bohaterów zapaści przyniosła znanego jako Lancelot Szaryk. Graćka wygłupia się na zimnym wyjeździe z kłódkami (czepi, pomać i miedziak), ale paradoksalnie nie, doświadczenia jazdy z 12-ty godzinami uwiecznione będą umiarkowaną rozciągłości. Produkcja jest "Gala".

kulka w nieumortych

[illegible]

zbyt wolnego tempa gry, a także zniechęcającej momentami animacji. Generowanie jednak POTO jest grą udaną, nie brakuje jej oryginalności. **TCi**

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
30 **FLIP**

 **7**  **8**  **8**

 **7**  **8**  **8**

PERYKLA: 4 GŁOŚY

Kieszonkowy Counter Strike?

A screenshot from the video game 'The Simpsons: Hit & Run'. The scene is set in a desert environment with rolling yellow hills and a clear blue sky. In the foreground, Bart Simpson, wearing his signature green shirt and blue pants, is standing and looking towards the right. To his right is a large, dark-colored car with a yellow top, which appears to be a vehicle from the game. In the background, there are two palm trees and a small building on a hill. The game's interface is visible at the top, showing a mini-map and some text.

COUNTER-TERRORIST SPECIAL FORCES zapowiadany był jako pogromca METAL SLUGA (nie, ciękaw jest, kiedy ta gerilna strzelanina trafi na GBA), a przynajmniej do takiego wniosku można było dość podświadomie doszukać podsuwając przez producenta. Jakiś taki mój zdziwienie, gdy okazało się, że BF ma z serią SNK tyle wspólnego, co na przykładzając RIFA z symulacjami piknikom. Podstawowym trybem gry jest dwuosobowa szachownia, w której przemy do produ-

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
LSP STRELABINA

8 7 8

7+



Przegląd gier logicznych

Ostatnio coraz częściej dostajemy tytuły (tytuły) w których pytanie, czy na GBA nie ma naprawdę dobrego gry logicznej. Jaka to są okazje, a w chwili gdy piszę te słowa Satoru Gierze się głośno na Facebooku, polecającemu skrytyczować i skazać i polecać przedmiotem Wam króci, mam zdaniem najlepszą przedmiotem tego gatunku.



proszę też wspomnieć o tym Multiplayer gdzie każdy ma swój poziom.

Sega/Sonic Team

Poziom trudność: 9
Grywalność: 8
Żywotność: 10



przebiegiem grywalność, jak i na przykładzie uderzeń Głosu.

Compiz/Champ Team

Poziom trudność: 8
Grywalność: 9
Żywotność: 10



Wzrost tytułu to - wydany zarówno na GBA, jak i GBC - "DENKI BLOCKS!" Gra polega na odpowiednim przemieszczaniu kolorowych bloków, tak by w końcu się w jeden wielki kłój ułożyły konkretny wzór. Stawiane sprzeczki są do manipulowania D-padem - wskazując kursorkiem położono zmieniając wszystkie kaski oprócz tych, które znajdowały się obok nieruchomego elementu plany. Kluczem do sukcesu jest odpowiednie wykorzystanie tych ostatnich, co z pewnością nie jest sprawą łatwą, szczególnie że jeden nieprzeznaczony już może oznaczać koniec zabawy (nie zapominajcie, jest jednoczesna opcja "cofnij"). Advance ma wersję gry uzupełnioną dodatkami o kilka dodatkowych trybów i wartości fabularne, dzięki czemu z pewnością nie zniechęci się nawet po wielu godzinach zabawy. Za rekomendacją naszą posłuszny łask, z poleceniami pierwszym (www.denki.co.uk) odkryjciego Najpiękniejszą Grę Tangów na ECTS 2001.

Rage/Denki Ltd

Poziom trudność: 10
Grywalność: 8
Żywotność: 9



wbijanym po zły komendator i zbieraniu informacji (mimo to: gościć, grunty, nikt...)



więc, co udało ci się włożyć w kilka dni, a także za pomocą nie zdobyć tego na uniwersum w grze opłacił się z możliwością przetrwania: niekiedy, co z pewnością wpłynęło na zwycięstwo. Jeśli jednak zapomnieliśmy na chwilę o METAL SLUGU i hordach wykańczających zniszczone przeciwników, gra staje się przyjemna i na pewno zachęca na uwagę, szczególnie że w chwili obecnej nie posiada konkurencji (!) [kita]



PHALANX THE ENFORCEMENT D 100

w oczekiwaniu na R-Type

Przedziwny tytuł, który ma być kolejnym dziełem z serii R-Type, a w tym przypadku jest to nie tylko jedno z wielu innych z popularnymi, bardzo znanymi grami, ale jest to także jeden z najlepszych gier w tym gatunku. W tym przypadku jest to nie tylko jedno z wielu innych z popularnymi, bardzo znanymi grami, ale jest to także jeden z najlepszych gier w tym gatunku. W tym przypadku jest to nie tylko jedno z wielu innych z popularnymi, bardzo znanymi grami, ale jest to także jeden z najlepszych gier w tym gatunku.



W tym przypadku jest to nie tylko jedno z wielu innych z popularnymi, bardzo znanymi grami, ale jest to także jeden z najlepszych gier w tym gatunku. W tym przypadku jest to nie tylko jedno z wielu innych z popularnymi, bardzo znanymi grami, ale jest to także jeden z najlepszych gier w tym gatunku. W tym przypadku jest to nie tylko jedno z wielu innych z popularnymi, bardzo znanymi grami, ale jest to także jeden z najlepszych gier w tym gatunku.

GAME BOY WERDYKT

ADVANCE HIDE SKILLFUL





TONY HAWK 4

Czytaj więcej informacji! **Donnie** de ses a obtenu **ACTIVISION** en tant que créateur de la série **TONY Hawk**. Grâce à son succès, il a pu négocier une licence, et a pu développer la série **TONY Hawk** (les Collège, Scoop, etc.) pour la console de jeu **PlayStation 2**. Les jeux **TONY Hawk** sont très populaires, et ont permis à **Activision** de devenir une des plus grandes entreprises de jeux vidéo au monde.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Sesley, par son succès, a permis à **Activision** de devenir une des plus grandes entreprises de jeux vidéo au monde. Les jeux **TONY Hawk** sont très populaires, et ont permis à **Activision** de devenir une des plus grandes entreprises de jeux vidéo au monde. Les jeux **TONY Hawk** sont très populaires, et ont permis à **Activision** de devenir une des plus grandes entreprises de jeux vidéo au monde.

Rekordy za "gubę"	
FOUNDRY	15,035,340
LOS ANGELES	16,032,056
RD DE JANEIRO	16,032,056
SUBURBIA	17,000,000
SKATER ISLAND	15,035,340
AIPOUT	23,475,000
CANADA	15,035,340
TOKYO	21,000,000
DOWNHILL	11,100,000
Rekord na jeden trik	
FOUNDRY	11,079,280
LOS ANGELES	11,702,368
RD DE JANEIRO	26,402,630
SUBURBIA	15,517,880
SKATER ISLAND	14,587,364
AIPOUT	17,583,150
CANADA	16,000,256
TOKYO	16,987,038
DOWNHILL	8,875,579

ISS W SALONACH ARCADE!

tak, tak - powstała internetowa, specjalna wersja ISS-a. Ma ona służyć specjalnie do podawania, że ma być produkt nie wyjdzie poza granice Japonii; tak czy inaczej informacja jest dalsza. Później tytuł arcade game style (jakiś) (KONAMI) informacja nie rzuciła na niego a raczej dawała nawiązanie (jakiś czterdziest-), ponieważ sprawa najwyraźniej, związane z rozgrywką nie wiadomo czy będzie to coś na wzór kasynowych wyników i udziału z Oskara, czy pójść bardziej w kierunku symboliki i tematu z filmem. Stwierdzić to nie jest, w końcu to internet...

LISTY

1. Czy można grać w Polka kupa? **WINNING** **ESSENCE** **Donnie** de ses a obtenu **ACTIVISION** en tant que créateur de la série **TONY Hawk**. Grâce à son succès, il a pu négocier une licence, et a pu développer la série **TONY Hawk** (les Collège, Scoop, etc.) pour la console de jeu **PlayStation 2**. Les jeux **TONY Hawk** sont très populaires, et ont permis à **Activision** de devenir une des plus grandes entreprises de jeux vidéo au monde.

Reakcja na jego sukces, który pozwolił mu na to, że mógłby grać w Polka kupa. Reakcja na jego sukces, który pozwolił mu na to, że mógłby grać w Polka kupa. Reakcja na jego sukces, który pozwolił mu na to, że mógłby grać w Polka kupa.

1. WPS jest to... to jest wiadomość, że ona nie została... to jest wiadomość, że ona nie została... to jest wiadomość, że ona nie została...

Dziękuję za ten "zespół". Jest to... to jest wiadomość, że ona nie została... to jest wiadomość, że ona nie została... to jest wiadomość, że ona nie została...

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Wg ostatnich, nieoficjalnych informacji doniesień z **KONAMI**, możliwe jest, że w **PES2** zagrywkę stworzył nie byłby to planowany **Miklós** i **András** młodzi, ale raczej, przez czynniki podobne do tego, który spowodował, że **Pro Evolution Soccer 2** nie został stworzony, ale raczej, przez czynniki podobne do tego, który spowodował, że **Pro Evolution Soccer 2** nie został stworzony.



MEMORKIIPADY

Podajemy informacje o tym, że **Pro Evolution Soccer 2** nie został stworzony, ale raczej, przez czynniki podobne do tego, który spowodował, że **Pro Evolution Soccer 2** nie został stworzony.



Kacik BIJATYK⁴⁷

Powiadził: Zdziesiął by się mogło, że po wyderku VF4 i TK4 jedynie SGR oraz MK-DA będą młotowymi gatunkami mordobit przed powstach. A co się okazało? Tyłko przerysujecie, co się będzie działo na tym rynku w najbliższym okresie czasu! Szczególnie polecam zwrócić uwagę na TAO FENG: FIST OF THE LOTUS - szykują się oryginalny tytuł, który może sporo namieszać na tej arenie! Ostatnio zaś wodził dotyczące MK-DA są niezmiernie pozytywne, okazało się, że to, co było prezentowane na targach E3, to ledwie zakosna namiastka nowej części MK. A tak poza tym, "nasz" wybrak się na turniej do Czech w TTT. Jaki wypadek? Sprawdźcie poniżej! [Kalk]

Kontakt - e-mail: kalk@pocztex.pl Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem, "Kaciki bijatyk" tel.: 0601 301 911

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE wersja grywalna!

Gros trafił na półki sklepów, równocześnie w wersji na trzy konsole, dnia 22.11.2002 r., czyli w papale, oblatujący już teraz przez MIAŁYMI jako "Totality Friday". Ilość gier, które, na spokojnie pokazano w UK: Angelus zaprezentowała gręwalną wersję (czyli widać już, że to nie jest tylko i wyłącznie, na jakieś przypadki 2 style walki waga + 1 białe gr. Jolny Cage korzysta z natchnień, które można wliczyć: nawet w trakcie pogli! W odwołaniu do poprzednich części MK, każdy z wojowników jest unikalną postacią, jak na współczesne możliwości 3D przystało (waga nie kładzie postać na "Tarczowego" apow-



ość!), podobnie jak repertuar zagrożeń: rozciąganie przynajmniej tu, co mowa w TK czy TTT, wiodł których znowu są one spójne (jak np. charakterystyczne linka Scorpiona), które będą można powtórzyć: dołone odpość w każdym przystępny stylu walki. Do tej pory jednolite ma zostały opracowane wszystkie Fatalities (po jednym na każdą z 28 postaci), aczkolwiek coraz są już dwa przykłady: 1) przeciwnik leży na ziemi, zwycięzca wykopuje go powietrze i opadając; 2) przeciwnik bierze głowę przeciwnika (okładanie krawie). 2) Sub-Zero waga nie roni w przeciwnika i wyrywa z niego cały szkielet. Oczywiście na ekranie



na białym tle zabójstwo swego rodzaju punkty w trybie "Koncept" (waga i waga) dla swojej postaci. Widać unikalność oddziaływania specjalnych zagrożeń, dodatkowych postać, płonie "Białe i Mortal Kombat" (waga) Derrallina rzucił białe, wprowadził klatę, który miał okazywać przeciwnika z MK-DA są nał wyraz pozytywnie, wszelkie podważenia jest znacząco poprawa grafiki od czasu prezentacji na targach E3

Jedni chcieli zaś o ujawnieniu kolejnych informacji dotyczących tej gry, to widać wai czary papali się nowy zawodnik. Na Rm (Ch. który walczy stylem pająka: niedrogi, pokoi białko o imieniu Li Niu, Chan, powraca nał Gama, wreszcie papali się scenary, na których widać niktława z postaci - m. in. R. idena, Brahmarin, Momo i Frost, czyli zainicj odpowiedzi Sub-Zero. Prawdopodobnie wśród wojowników będzie także Nao Se-Set, a wspomniany wcześniej Roloł będzie jelił całą sub-bosza. Widać też, że w tej części MK rzuty będą odgrywały bardzo



ważną rolę, będzie nawet specjalny styl walki - jule - białego tylko na rzutach. A eto i lista wszystkich powtórzonych, oblatujących w grze stylów walki: Hagakida, Judo, Tai Chi, Karate, Bial Gama, Crane, Snake, Jeer Kama Ota, Exoticna, Kungai, Li He Re Rm, Shaolin Fist, Tan Kwan Do, Tong So Do, Alany Tui, Xing Yi, Praying Martin, Eagle Claw, P. Gwa, San Shou, Tiger Bri, Northernhe, Shokoto, Oregon, Wan Chuan, Chunlun Fist, Wing Chun, Long Fist, Ali Zang, Wajpale, Hung Gai

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS TO MOŻE ZARZĄDZIĆ!

Tak właśnie będzie nazywał się nowa, młodo- mójego wyglądająca gra na Xboxa, którą przygotowało STUDIO ELEGANT pod przewodnictwem Johna Tabiena, człowieka kapierzonego do tej pory przede wszystkim z serii MK. Ta nowa białko będzie przejęciem brutalności, a w trakcie walki będzie widać odwołanie obrazu: nie tak nacale, jak i rzucając postać - powaga- się się rozciąga na skórze, a nawet powo- mianem unokładanie koczny. Spawa słowa- nie jest jono - TAO FENG ma być trybem po- przedu rzepim. Zdobyciem całej konkurencji, przynajmniej jeżeli chodzi o grafiki. Zdobyciem ma być szczegółowo wykonane tak interaktywnych, płonie, jak i postaci (mogą być chowane z 10 - 15 000 poligonów), a wszystko będzie oblatowane tekstanem



najwyższej jakości, z wykarzaniem najróżniejszych specjalnych efektów. Autorzy bardzo dużo swego przykładają do intensywności płonie, jako de- mentu do tej pory niespełnionego wyko- rzystywania we współczesnych m- dołach, odnoś się to będzie na tyl- ka do tego, że walczyli dźwiał walczących postać będą niktława elementu słowno, ale nie do tego, że na pło- szach będą zwyciężyć się słowno, ma- gane unokładanie wojowników, a słowno będą mianymi przykładami uwagi do ad- powiedniowego korzystania z najkłada- go stracone walki. Na razie zbyt wiele nie wiadomo odnośnie systemu walki, poza tym, że ma być on bogaty i niedobawny, co nieco sugerują tylko odwołanie oblatowane dodatkowego postać z energią dla, budującego się walczy oblatowane przeciwnika. Energia dla ma unokładanie specjalnie płonie, lecz także oblatów przed Gorzina słowno na słowno walczy znowiem! karczany. Zdobyciem, jak be- dobie przeciwnik są karczany produkt - słowno słowno słowno słowno



NASI BIJA CZECHÓW

Dnia 30.06.2002 r. odbył się turniej TTT (PAL) Judocon Tekken Open w Jachoku w Czechach. Na turnieju zjawiła się czterechdziesięciu reprezentacja z Polski. Jakim wyniki? Niek - czterech pięćdziesiąt miejsc! Gratulacje i oby tak dalej!

Mistrz:

1. Konrad Jowski (Lir/Velohachi)

II. Heron (Judo/Tran Gup)

III. Goni - Daniel Chocinski (Rym/Lon)

IV. Rudy Jia - David Stanibawski (Lir/Velohachi)





RODZINY

[illegible]

- [illegible]

ówoku, to jest pilot do telewizorów! -
 brat [...] Mateusz i Marcin, Łęczyca

Wig mnie dzięki takim palantom, w
maksdra włoski i male miasteczka choć
za chwilę wstępuje wielki świat i
wszyscy Zimnitsidowski czują się
wyrobieni: (a wczaj się powierkom
przez miesiąc cały nocyż Playman)
[...] Odnobnie "hondheida" - jestem
zdolgotary poziomem Twojego
siedoradzowie urysielowego), tym
sumy zmieszany, solidnie zawistydzo-
sum

SONY GRA W KULKI

? [...] Ok, rok temu (lub 1,5) widziałem zdjęcia PŚone polączoną przez port pada z komórką - było właśnie tło o granu po Sieci i to sprawy Nagle - jakoś z dnia na dzień - sprawa uciążliwa. Czy wiecie coś w tej sprawie, a jeśli nie, to kto gra w kulki? ¹

Zaba, Bydgoszcz

Firma SONY specjalizuje się w "genialnych" pomysłach (przynajmniej na polsku komercyjnie), które albo szalają na parowozie (zawieszając je w łapie projektów), albo nie ogarniającej granic Japonii. Swojego czasu w internecie można było się dokopać np. do zdjęć ilustrujących firmowy przekaz SONY mini-elektroniki do Psone, et cetera... Wiesz "dobre chęci nadzwyczaj", "wykręcać nie słaniem", "ipiraci na parowozie" - wszystkie te powiedzenia pasują jak ulał do postawy SONY.

BARYKADY

[illegible]

zwinniająco: amirantów będzie również
budować jak powstanie emulacja PSE?
2> Jak to się dzieje, że tak HALL
działa elegancja na 64 MB RAM, a
na PC ta sama gra wymagałaby co
najmniej 128 MB plus 32 MB pamięci
grałszy na "dobrej druk". W sumie to
będzie 160 MB i tak wapie, aby gra
działała również dobrze bez miejsca
dysku! Tyłko mi nie dostrzegają, że to
jest system (mały PC), który
zadziałał pamięć, to naprawdę już
nie ma sensu (nie ma sensu) (czyli
system wywyla do pamięci wirtualnej,
wyżyłoby to, co nie jest już niezbędne
zwinniająco: maksymalnie pamięć
tyczną [.]

ad 1): Złazła pewnością kody się stania, jednak na tak znaczne jak w przypadku PS2. Zresztą, w przypadku PS2 dochodzi problem do zamiennej architektury konsoli, co jest tematem na osobną bajkę. Nie dość żeś kłopotów pewności na są w staniu, zamienności PS2, choćby pędziły z wysiłku uniwersalności. X jest najmniejszy od PS2. Zatem - tym bardziej na wchodzi w grę armatura tego sprzętu. Ale to tylko teoria, praktyka może przynajmniej zaskakująco rozwiązać. Jedno jest pewne: peceł wyposażony w sprzęt 1.7GHz + GeForce 3 Ti

Wychłek z grupy PinGwepi.
Im: B. Tadek Krawczyński.

powiem: kraj bez większych problemów gr. HALO. COMBAT EVOLVED (nie miała odpalonego na takim sprężu tła UT2000, ten wie ci zostaje zakodowany w poprawny sposób ad 2+ W odpowiedzi na pierwsze zapytanie częściowo odpowiedziałem i na to (różdżownicy), dodam jeno, że to (jarynia) teosta spiskowo-propagandowa. Konkreś (a zatem i X) są zintegrowane, wypracizowane, mają dedykowaną fikcję id i to już zupełnie inny, lepszy pod kątem gr. świat. Szkoda straszyć język

OPATRZNOŚĆ

[-] Jestem szczęśliwym - a
może jednak nieszczęśliwym
[co wynika z dalszej części
tekstu] - posiadaczem konsoli PS2. Mam
ku temu wiele powodów, lecz
zastanawiam się po co je w ogóle
kupiał. Jeśli po to, aby ciężar się z
licencjami w GT3 oraz zaginął teksta
w THPS3 i wymazał Rademam
frapier, to dokonałam szlachetnego

[illegible]

Bez dwóch zdef. konsolę kupiłeś po to aby cieszyć przyjemność z

[illegible]

NERVUS

 **T.** J. Piżnę, bo denerwuje mnie jedna rzecz. A ścisłej mówiąc "ocenaczka". Nis. ref. 30. 26

Komix Korner



Ważne jest też, że jest to garnek... (z)abieram od Was w tym kierunku, żeby komuniści, boję tylko, że tym, iż są im brakuje do przodkowania doskonałości.

[illegible][illegible]



PCHLI TARG

Dotyczy kwestii PS2 (zobacz, jak można z niego zrobić...)
Witam! Mam PS2 (3 lata) i chciałbym z niego zrobić...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

Proszę o adres do wysłania...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

Witam! Mam PS2 (3 lata) i chciałbym z niego zrobić...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

Witam! Mam PS2 (3 lata) i chciałbym z niego zrobić...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

jest też czy coś - po prostu nie podoba mi się, że nie mogę znaleźć w niej...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

Jeśli developer konkretnego tytułu "osłabił" w brzozy, to oczywiście...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

NTSC na PAL, ale odpowiedź różna...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

WIDEOTEKA



"J." Cze stary (zjawia się...)
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

Mam wspaniały pomysł! Dotyczy...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

pożegnaj w VF4, podzielić go...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

Mam wspaniały pomysł! Dotyczy...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)

GRACZ TEŻ CZŁOWIEK



"J." Witam! I nie widzę...
... (zobacz, jak można z niego zrobić...)



TIPSY

The Elder Scrolls III MORROWIND

Odniesie "zmęczenia". Podczas gry walczyć B, aby wejść do menu. Za pomocą L i R przesuwać na statystyki. Używać klawiszy wybranych "F" i "Q". Tenże wstęp to kombinacja czarny (BLACK), czarny (BLACK), biały (WHITE), biały (WHITE), czarny (BLACK), po czym walczyć i przetrzymać strzałę A.

Odniesie zdrowie. Podczas gry walczyć B, aby wejść do menu. Za pomocą L i R przesuwać na statystyki. Używać klawiszy wybranych "F" i "Q". Tenże wstęp to kombinacja czarny (BLACK), biały (WHITE), czarny (BLACK), czarny (BLACK), po czym walczyć i przetrzymać strzałę A.



Odniesie magii. Podczas gry walczyć B, aby wejść do menu. Za pomocą L i R przesuwać na statystyki. Używać klawiszy wybranych "F" i "Q". Tenże wstęp to kombinacja czarny (BLACK), biały (WHITE), biały (WHITE), czarny (BLACK), po czym walczyć i przetrzymać strzałę A.

GAME BOY ADVANCE TIPSy [określenie]

The Scorpion King

Wybrać postać i pozować. W głównym menu wybrać "zadanie", a następnie walczyć to kombinacja $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ START. Po wykonaniu dostaniesz pozwolenie, walczyć START (aby grać jako Mollay) lub SELECT (aby grać jako Geronimo).

PRISONER OF WAR



Kody: gertengs - wszystkie postacie
Boskin - widok PPP
Papy - widok zza głowy
Dino - zmniejszona kasa
allines - day events
conlines - core events
Muffin - wielkość strzelnia
Quincy - zmiana dźwięków strzelania
Defence - bunk

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Na ekranie z napisem "Press Start", walczyć to kombinacja klawiszowa.

Master code - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ L2, R2

Wszystkie "skoki" w opcji leczenia - L1, R1, X, X, X, X

Wielkie głowy - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

Male głowy - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

Tyło Flat (20) - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

Jedną kombinacją zmieniać wielkość po prostu, zaciągając błąk na ekranie.

Wszystkie kody: Podczas gry walczyć to kombinacja B, $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, B, (waga, kierunek) wykonujemy na klawiszu

Największa siła broni. Podczas gry walczyć to kombinacja $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, (waga, kierunek) wykonujemy na klawiszu

Test dźwięku. Podczas gry walczyć to kombinacja $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, (waga, kierunek) wykonujemy na klawiszu

HUNTER THE RECKONING

Kody do wpisania w opcjach ("cheat code")

LOTSCAP - wszystkie odkryte
MAXSTATS - maksymalna statystyki dla wszystkich
PIKARDE - wszystkie rowery



STUNTMAN

Jako imię (nowa gra) wpisać jeden z poniższych kodów

Wszystkie samochody - CHURD lub SPIDER

Wszystkie samochody i zabawki - BENDI (waga, ostatnia litera w nazwie "T", a nie "L")

Wszystkie zabawki - MAFI

Wszystkie troleje - FALA lub FALA

Kody na GameShark: Najlepiej wpisać kod: 06C3DF21063E96E E58F50E9C000AA

A tenże: Unlimited time: 01EE06A0C8A9603

No Walls Mode: 0E9802B3CA9504A C69802B3CA9504A

Hideout Tuxham Blair: D9802B3CA9504A

Brutal Code: D694E82F8B99683 D694E82F8B99683 D694E82F8B99683 D694E82F8B99683

Monster Driver: D694E82F8B99683 D694E82F8B99683 D694E82F8B99683 D694E82F8B99683

KĄCIK SZPERACZA



RANKING SZPERACZY

1. Adam "Agor" Kaniński, Szczecin	16 p.
2. Adam "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
3. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
4. Ania Włóczyk, Gdansk	15 p.
5. Ania Włóczyk, Gdansk	15 p.
6. Marcin Borkowski, Warszawa	15 p.
7. Piotr Fomczak, Andrzejów	15 p.
8. Karol Polowinski, Kalisz	15 p.
9. Marcin "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
10. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
11. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
12. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
13. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
14. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
15. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
16. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
17. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
18. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
19. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.
20. Sławek "Słomka" Słomka, Gdansk	15 p.

DAVID BECKHAM SOCCER (PSX)

Wszystkie kody: W głównym menu wybrać "zadanie", a następnie walczyć to kombinacja $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ START. Po wykonaniu dostaniesz pozwolenie, walczyć START (aby grać jako Mollay) lub SELECT (aby grać jako Geronimo).

Wszystkie "skoki" w opcji leczenia - L1, R1, X, X, X, X

Wielkie głowy - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

Male głowy - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

Tyło Flat (20) - $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$

Jedną kombinacją zmieniać wielkość po prostu, zaciągając błąk na ekranie.

Wszystkie kody: Podczas gry walczyć to kombinacja B, $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, B, (waga, kierunek) wykonujemy na klawiszu

Największa siła broni. Podczas gry walczyć to kombinacja $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, (waga, kierunek) wykonujemy na klawiszu

Test dźwięku. Podczas gry walczyć to kombinacja $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ B, (waga, kierunek) wykonujemy na klawiszu



